POR SÓLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO 3DS | Wii | NINTENDO DS

Nº 233- ABRIL 2012

Nintendo®

8 424094 810246 00233
3,50 € • Canarias 3,65 €

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT

REVISTA OFICIAL NINTENDO 20 AÑOS

¡LO QUE VIENE!

PANDORA'S TOWER
MARIO TENNIS OPEN
RHYTHM THIEF

Novedades 3DS

Nuevos vídeos, correo, eShop...

CONCURSO

Sorteamos 1 Wii +13 juegos + 5 Skylanders

LLEGAN 2 NUEVAS EDICIONES

Inazuma Eleven 2

¡Vuelve la fiebre del fútbol!

MEGA REVIEWS

EL HÉROE MÁS DURO
MGS Snake Eater 3D

FIESTÓN EN Wii
Mario Party 9

EL MEJOR DE 3DS
Kid Icarus Uprising

10 Págs

LAS AVENTURAS DE

TINTIN

★ EL SECRETO DEL UNICORNIO ★



DVD

COMBO DVD + BLU-RAY 2D

EDICIONES LIMITADAS

BLU-RAY 3D + BLU-RAY 2D

EDICIÓN DVD + LIBRO

EDICIÓN BLU-RAY + LIBRO

ED. ESPECIAL DVD + SET DE ACCIÓN

ED. ESPECIAL BLU-RAY 3D + BLU-RAY 2D + FIGURA MILÚ

COLUMBIA PICTURES







nickelodeon MOVIES



Bienvenidos

Revista Oficial Nintendo
Nintendo®

La primavera descarga chispazos

Es esta sequía que hemos atravesado la culpable de que vayamos cargados de electricidad estática todo el día. De que seamos aparatos de AC/DC andantes. Lástima que no se la podamos traspasar a nuestra 3DS para que dure y dure. Porque precisamente sequía no es lo que atraviesa nuestra portátil. Nos habrá dado sustos (**Revelations**, madre mía), nos habrá hecho sudar más de la cuenta (botoneo a tope en **Mario&Sonic JJOO London 2012**) o pelear a pecho descubierto (**Tekken 3D**), pero en ningún caso nos ha dejado secos. Si acaso el bolsillo, ejem..., pero eso ya es otro tema.

Bueno decía lo de 3DS, pero no me quiero olvidar de la otra portátil nintendera, que recibe una esperadísima novedad: **Inazuma Eleven 2**, y anuncia juego para otoño: **Pokémon Edición Blanca 2 y Pokémon Edición Negra 2.** No, tampoco hay sequía para la DS. Llega Inazuma y Nintendo lo celebra con una iniciativa muy especial: premiar el espíritu de superación, el esfuerzo y la perseverancia. Lo llaman **'Espíritu Inazuma'** y básicamente pone sobre la mesa un premio de hasta 1.000 Euros para equipos de fútbol entre 8 y 12 años que respondan a ese perfil. Unos jueces designados por Nintendo se encargarán de seleccionar a los ganadores (las bases del concurso están en nintendo.es, y la noticia un poco más adelante).

Pandora's Tower es el juego que remata mi bienvenida de este mes. Es el tercero del trío emblemático de los RPG que han hecho de Wii una consola suprema en este último ciclo. Que la llena de admiradores. Y que enlaza perfectamente con el tema que mantengo en uno de mis últimos blogs de hobbynews: lo importante son las emociones. Y todos los juegos de los que he hablado aquí, a mi al menos me crean un sinfín de ellas.

Juan Carlos García





Sigue mi blog en hobbynews.es

> "Nintendo premia el espíritu Inazuma: esfuerzo y superación

El equipo de la Revista Oficial



Rubén Guzmán
Ha sido el mes Kid Icarus, un juego que se disfruta durante horas, y horas, y horas...



Gustavo Acero
La entrevista a Sakaguchi ha sido mi mayor logro... desde que conocí a Eiji Aonuma.



Víctor Navarro
Jugar al Wario Land y revivir mis años mozos... ¡Qué gustico da la Consola Virtual!



Luis Galán
Con The Last Story entre manos, y sacando tiempo para Resident Evil Revelations.



Samuel González
The Last Story, rol japonés clásico que gustará a los recién llegados. ¡Y a mi también!



Daniel Atienza
Disfrutando de The Last Story, del maestro Sakaguchi. ¡Me encanta!

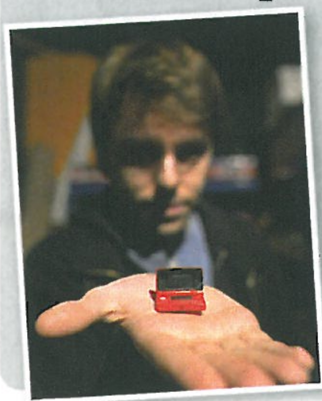


Bruno Louviers
Yo he disfrutado como loco de Metal Gear Solid 3D, y sigo con Mario Kart 7.



Roberto J. R. Anderson
Inazuma 2 me ha enganchado, y he probado el notable Pandora's Tower.

5 cosas que hemos hecho este mes...



1 Participar en el torneo 'interperiodistas' de **Mario Party 9**. Queríamos enviar al mejor, pero sólo quedaba Gustavo. No lo hizo mal, pero sobre todo ganó amigos.

2 Hablar con **David Sproxpon**, fundador de Aardman Animations, sobre el estreno de los episodios de la oveja Shaun en los videos de 3DS.

3 Entrevistar a **Hironobu Sakaguchi**, creador de The Last Story, con el que compartimos un rato genial hablando de todo un poco (y de su juego).

4 Jugar. Mucho y antes que nadie. Con **Inazuma Eleven 2**, que es la portada y la review DS del mes. Y con **Kid Icarus**, para las 10 páginas de review.

5 Dejar que la **Realidad Aumentada** de 3DS nos invada, con las tarjetas de Kid Icarus que regalamos en exclusiva.

página 11

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 233 - ABRIL

PLANETA NINTENDO

Assassin's Creed III en Wii U 6
Te enseñamos cómo es el juego más potente de Ubisoft para Wii U.

Nuevas ediciones Pokémon 8
¡Juegazo a la vista para tu DS!

Japón juega en 3DS 10
Novedades niponas para la portátil

Entrevista a Sakaguchi 12
Viajamos a Londres para charlar con el creador de The Last story.

El héroe del mes: Yoshi 16
Todo lo que debes saber sobre el dino.

Buzón 18
La sección que tú haces con nosotros.

REPORTAJES

La fiebre de Inazuma Eleven 22
Todos los juegos, el anime, el manga... ¡todo lo que debes saber de tu pasión!

3DS sigue creciendo 29
Repasamos los últimos contenidos y actualizaciones online para la consola.

Juegos de cine 34
Spider-Man, Aliens, Battleship, Star Treck... los próximos juegos basados en pelis.

NOVEDADES

Kid Icarus Uprising 38
Inazuma Eleven 2 48
Metal Gear Solid 3D 52
Mario Party 9 56
PokéPark 2 58

NINTENDO eSHOP

WiiWare, 3DS Shop, DSiWare 58

GUÍA DE COMPRAS

Selección de títulos 3DS 64
Selección de títulos Wii 66
Selección de títulos DS 67

I LOVE NINTENDO

Los 10 más macarras 68
Son los tíos más duros de Nintendo.

Retro Review 70
El primer Metal Gear de NES.

10 juegos de espías 72
Con licencia para jugar.

10 curiosidades de... 73
Anécdotas de la saga Mario Party.

Todavía jugamos a... 74
El inmenso juego de rol Xenoblade.

AVANCES

Pandora's Tower 78
Mario Tennis Open 80
Rhythm Thief 81

PRÓXIMO NÚMERO

El mes que viene... 82


página 22

Inazuma Eleven 2 Repasamos el fenómeno en un reportaje, y analizamos Inazuma Eleven 2 en la página 48.


página 38

Kid Icarus Uprising en una análisis de 10 páginas.


página 34

7 juegos de cine que debes probar en tu consola.

página 52

Metal Gear Solid 3D La mejor aventura de Snake.

Todos los juegos de este mes...

Wii

Skylanders Giants	15
Back to the Future	36
Men in Black	36
Star Trek	36
Battleship	37
El Increíble Spider-Man	37
Mario Party 9	38
PokéPark 2	38
Xenoblade Chronicles	74
Pandora's Tower	78

3DS

Kingdom Hearts 3D	14
Men in Black	36
El Increíble Spider-Man	37
Kid Icarus Uprising	38
Mario Tennis Open	80
Rhythm Thief	81

DS

Pokémon Blanco/Negro 2	8
Men in Black	36
Battleship	37
El Increíble Spider-Man	37
Inazuma Eleven 2	48

Wii U

Assassin's Creed III	6
Aliens Colonial Marines	34

Avance Wii U

Assassin's Creed lanza la Wii U

Ubisoft anuncia A.C. III para Wii U aunque no confirma la fecha.



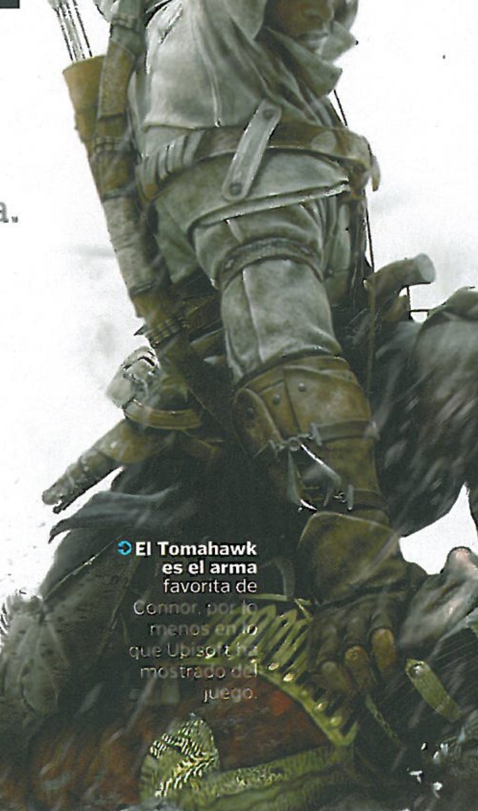
+info

Hasta la fecha, los únicos juegos de la saga para Nintendo eran **A.C. Altair's Chronicles** y **A.C. II** para DS. El proyecto para 3DS se canceló hace un tiempo.

Ya se ha desvelado una de las informaciones más buscadas desde que Nintendo presentó Wii U el junio pasado el E3: qué Assassin's Creed íbamos a jugar en la nueva consola de Nintendo. Y no será una conversión de los ya conocidos, sino la siguiente entrega de la saga, **Assassin's Creed III**. Un título nuevo que se ambientará en **la Guerra de Independencia** de los Estados Unidos. Sacar la saga de Europa ha generado cierta polémica, pero la cosa promete: el miembro de la secta de los asesinos que manejaremos en el juego será un nuevo personaje, **Ratohnhaké**, mitad indio americano, mitad británico y conocido entre los hombres blancos como **Connor**. Su objetivo, el de todos los asesinos: frenar las ansias de poder global de los Templarios.

El este de Norteamérica

El escenario del juego será espectacular: el este de los Estados Unidos, con escenarios naturales, **Nueva York** y **Boston** tal como eran en la segunda mitad del siglo XVIII, y hasta los caóticos campos de batalla donde el ejército de George Washington se enfrentaba al



El Tomahawk es el arma favorita de Connor, por lo menos en lo que Ubisoft ha mostrado del juego.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 8 **Más Pokémon**
Desveladas las nuevas ediciones para Nintendo DS. Te contamos todos los detalles.



pág 10 **Japón con 3DS**
Un repaso a todos los juegos que anunciados en Japón para la 3DS.



pág 16 **Héroes de moda**
Cuando Yoshi encontró a Mario nació algo más que una amistad. Nació un nuevo héroe.

Medio Indio americano, medio británico, Connor es un miembro del clan de los asesinos que sigue enfrentándose a los Templarios.



El sistema de combate se está trabajando especialmente. En el tráiler oficial hemos visto a Connor usar su hacha y un cuchillo, y lleva un arco a la espalda.

Campo de batalla

Jugaremos en plena Guerra de la Independencia americana, y habrá batallas entre los ejércitos Británico y Estadounidense. Ah, y claro, personajes históricos.



Boston, Nueva York y zonas naturales serán el inmenso escenario de juego.

poderoso ejército británico. Será el escenario más extenso de la saga, recreado con un acabado gráfico brutal y, claro está, usando las características de **la pantalla del mando** de Wii U.

Un proyecto enorme

Los programadores del juego (Ubisoft Montreal está contando con la ayuda de varios estudios externos de la compañía ante la inmensidad del proyecto) han asegurado que están trabajando en **una experiencia de combate** muy fluida (ya veréis cómo usa el prota su tomahawk), además de nuevos movimientos para que podamos desplazarnos ágilmente entre los árboles. El mando de Wii U se usará para mostrar **la "visión de águila"** del prota (un sentido especial que le da información del entorno), para seleccionar armas y para resolver algunos puzles. Además, se ha confirmado un modo **para cuatro jugadores**, aunque sin más detalles. Aun no hay fecha concreta para la versión de Wii U, pero cruzamos los dedos para que sea a finales de 2012, coincidiendo con la llegada de la máquina. En cualquier caso, es un serio aspirante a juegazo del año.

Ubisoft cree en Wii U

Además de Assassin's, la compañía ha confirmado Killer Freaks y un juego de los Rabbids para la consola.

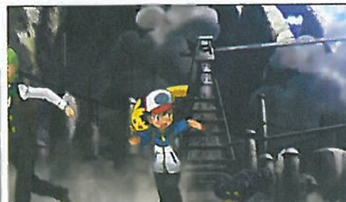




Killer Freaks será un shooter en el que lucharemos contra aliens feroces.



Los Rabbids visitarán la consola, aunque no sabemos si con un juego nuevo o una conversión.


Estas imágenes están sacadas del tráiler de la nueva película, en la que presentan a los nuevos Legendarios.

DS

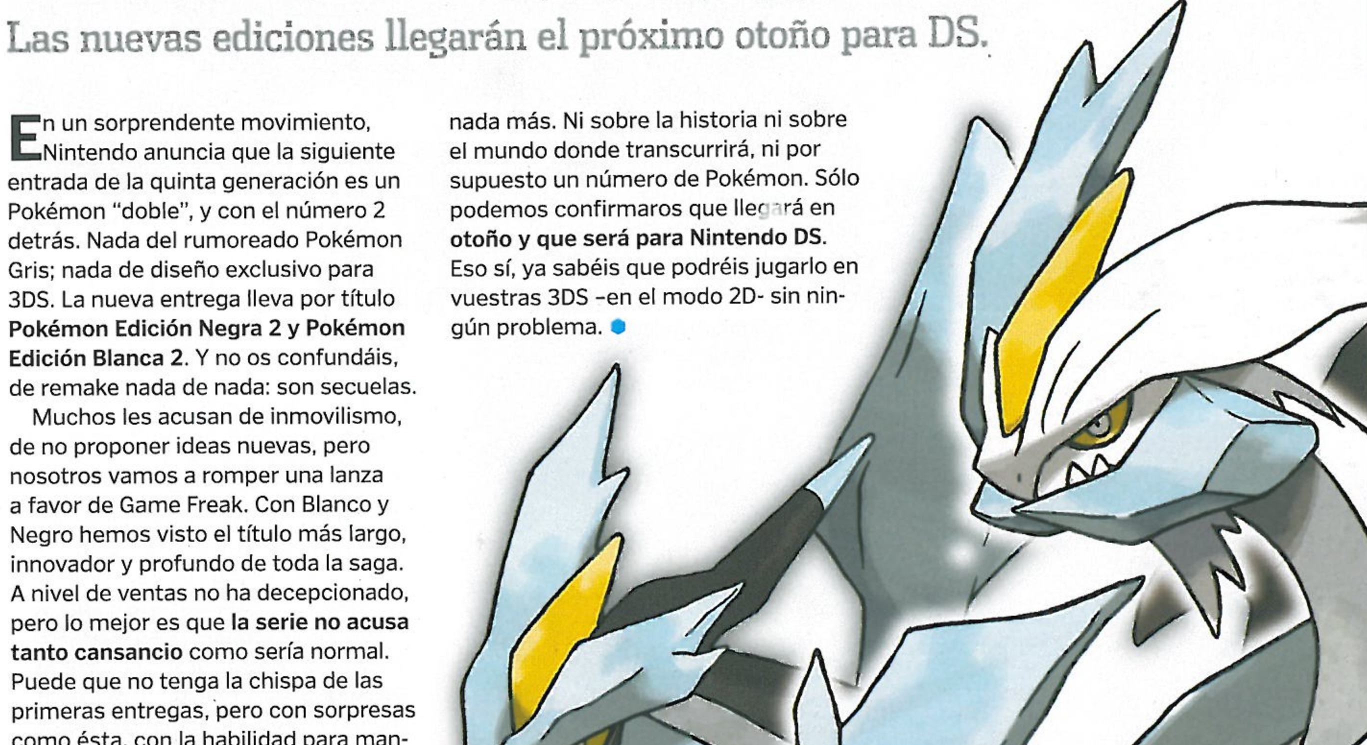
La sorpresa de Pokémon es Blanco y Negro 2

Las nuevas ediciones llegarán el próximo otoño para DS.

En un sorprendente movimiento, Nintendo anuncia que la siguiente entrada de la quinta generación es un Pokémon "doble", y con el número 2 detrás. Nada del rumoreado Pokémon Gris; nada de diseño exclusivo para 3DS. La nueva entrega lleva por título **Pokémon Edición Negra 2 y Pokémon Edición Blanca 2**. Y no os confundáis, de remake nada de nada: son secuelas.

Muchos les acusan de inmovilismo, de no proponer ideas nuevas, pero nosotros vamos a romper una lanza a favor de Game Freak. Con Blanco y Negro hemos visto el título más largo, innovador y profundo de toda la saga. A nivel de ventas no ha decepcionado, pero lo mejor es que **la serie no acusa tanto cansancio** como sería normal. Puede que no tenga la chispa de las primeras entregas, pero con sorpresas como ésta, con la habilidad para mantener a los jugones siempre expectantes ante nuevos productos, y con la evolución tanto de personajes como de argumento, ponen a Pokémon siempre en la cresta de la ola.

Las primeras -y únicas- imágenes de Edición Negra 2 y Edición Blanca 2 traen a los **dos nuevos Pokémon Legendarios: Kyurem Negro y Kyurem Blanco**, ambos derivados de Kyurem y basados en los tipos Eléctrico y Fuego. No se ha revelado absolutamente nada más. Ni sobre la historia ni sobre el mundo donde transcurrirá, ni por supuesto un número de Pokémon. Sólo podemos confirmaros que llegará en **otoño y que será para Nintendo DS**. Eso sí, ya sabéis que podréis jugarlo en vuestras 3DS -en el modo 2D- sin ningún problema.



Kyurem Negro y Kyurem Blanco aparecerán en las carátulas de los nuevos juegos para DS. Kyurem Negro en la edición Negra 2 y Kyurem Blanco en la edición Blanca 2

4 Detalles



Pokémon Nobunaga's Ambition era el último título de "la saga" anunciado hasta el momento. Este crossover será también para DS y presentará combates de estrategia por turnos. No está confirmado su lanzamiento europeo, pero sí el japonés.



Meloetta es el Pokémon 648 y acaba de ser revelado en la web oficial. Es el protagonista de un corto titulado "Meloetta's Sparkling Recital", pero lo importante es que el tercer nuevo Pokémon descubierto tras Keldeo y Kyurem.



En el tráiler de la película nº 15 vemos al Kyurem original absorbiendo energía de Reshiram y Zekrom, en realidad son sus genes, que le convertirán en dos nuevos Legendarios: Kyurem Blanco y Kyurem Negro. En la peli, Kyurem ataca a Ash mientras va al rescate de Keldeo.



El programa de TV Pokémon Smash fue lo más visto en Japón ese fin de semana. Al menos por los fans de Pokémon, que ya sabían que el gran Masuda tenía previsto anunciar algo gordo. Y tanto, las nuevas entregas de Pokémon para Nintendo DS.





iDÉAME 2012

3D hecho en España

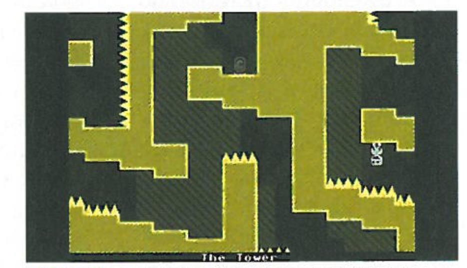
Los días 14 y 15 de abril, iDÉAME trae sabor retro.

Las ideas que triunfaron en los 80 tomarán la Universidad Complutense de Madrid por unos días en iDÉAME. Si te suena a viejo, escucha. En los 80 surgieron los juegos más simples de la historia, pero también los que todos recordáis: Mario, Pac-Man, Donkey... han sabido adaptarse al paso de los tiempos: pantallas táctiles, tecnología 3D.

Eso será lo que nos expliquen algunos de los estudios invitados al evento, como **Distractionware**, creadores del genial **VVVVVV**, una oda al píxel que rinde homenaje a la década donde se sentaron las claves de lo que le gusta a la gente.

iDÉAME también presentará los primeros juegos para 3DS creados por estudios españoles. **Enjoy Up!**, creadores de FootballUp!, tienen un proyecto de fútbol y acción; **Shanblue Interactive**, descubrirá Vampire Crystals cuya versión 3DS será "visualmente muy atractiva", según su director Francisco Molla; pero ¿qué preparan **Abylight y Delirium Studios**? Ambas compañías decidieron trabajar en un proyecto tras conocerse en los pasillos de la Complutense hace tres años.

Estás a tiempo de apuntarte en **www.ideame.es** para descubrir que valen más cien buenas ideas que un puñado de Euros. Y disfrutar del sabor de los 80.



VVVVVV es lo más rompedor para la eShop, una oda al píxel, cuyos autores estarán en iDÉAME.



Skylanders Spyro's Adventure

Sorteamos 5 figuras exclusivas de HEX + mochila



Consigue 5 figuras de HEX, el Skylander más exclusivo creado para la Feria del Juguete de Nuremberg. ¡Participa y llévatelo a tu Portal! Serás la envidia de todos.

Para participar...

Envía un **mensaje de texto** al **27363** desde tu móvil poniendo: **nt233sky (espacio) una palabra que defina esta revista (espacio) tus datos personales**

Ej.: nt233sky(espacio)genial pacoruiz c/lopez4 badajoz

Coste SMS: 1,42€ IVA incl. AXEL SPRINGER S.A. tel 902111315 www.axelspringer.es
Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.
Promoción válida de 15 de marzo a 15 de abril de 2012.

Bases del concurso

1. Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluido.
2. Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en España.
6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de abril de 2012.
8. La redacción elegirá las 5 mejores respuestas.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales • Concurso organizado por Axel Springer España.







Dr. Kawashima y Calciobit dos productos únicos para la 3DS.

3DS

Avalancha de novedades para 3DS en Japón

La fantasía y las sagas, protagonistas del Nintendo Direct 2012.

El Nintendo Direct es algo así como un informativo 'nintendero', realizado en internet, en el que el **presidente de Nintendo** avanza diferentes novedades y juegos para nuestras consolas. Esta última entrega nos ha dejado anuncios importantes, pero sobre todo ha llegado al corazoncito de los jugones japoneses con anuncios que colman sus sueños.

Por ejemplo, **Fire Emblem 3D**. En el tráiler disfrutamos de los combates por turnos y de la transformación de sus personajes. Saldrá el 19 de abril y tendrá contenido descargable: gratuito durante tiempo limitado.

Las nuevas entregas de **Rune Factory y Etrian Oddisey** fueron doble motivo de alegría, aunque el momento más feliz llegó con la aparición del **Dr. Kawashima** con nuevo juego en 3DS, un tipo Brain Traing, con diferentes poses del 'profe' vía realidad aumentada.

Además de lo que dijo Iwata, muy pronto verán en Japón otras cosas. Por ejemplo, Square Enix firma **Dragon Quest Terry's Wonderland** (31 de mayo) y **Bravely Deffault**; Level-5 lanzará Guild 01, cuatro juegos en la misma tarjeta firmados por creadores de éxito. Y también Nintendo anuncia una "japonesada" de la que se hablará mucho: **Calciobit**, un fútbol con sabor retro, y un ranking online del que no podrán despegarse. Tendrá más estrategia que fútbol pero el pique será de los que hagan historia.

Bravely Deffault es el RPG más impactante que veremos en 3DS. Lo firma Square Enix y lo desarrolla Silicon Studio. En historia y ambientación, no habrá quien lo supere.

Dragon Quest Terry's Wonderland es un remake del original de 1998, que llega con nuevas historias, monstruos y una 3DS de edición exclusiva. Llega a Japón el 31 de mayo.

Fire Emblem 3D llegará a Japón en plena fiebre rolera. Y uno de sus argumentos será esta edición especial de 3DS tan bonita...

Convocatoria

Espíritu Inazuma

Nintendo busca equipos de fútbol benjamín o alevín que demuestren valor, esfuerzo y capacidad de superación.



Mark Evans nunca permitirá que sus compañeros se rindan ante las dificultades, se asusten ante el rival o les eche abajo una goleada. Él representa el 'Espíritu Inazuma' que Nintendo busca ahora entre los equipos de fútbol benjamín o alevín federados en España. Y pone sobre la mesa hasta **1000 Euros en premios** para mejorar las condiciones de vuestro club.

¿Cómo participar? En *www.nintendo.es* tienes las bases del concurso y el formulario. Una vez inscrito, envía un relato a *inazuma@nintendo.es* explicando por qué tu equipo es el que mejor representa a este espíritu. Pon cosas como qué hacéis para animaros antes de jugar, cómo metisteis un gol al mejor equipo de vuestra liga, cómo os esforzáis por ser los mejores... Ejemplos de valor, esfuerzo y capacidad de superación.

¿Quién decidirá? Los jueves serán gente que representa este espíritu. **De momento hay dos 'cracks' confirmados.** Uno de ellos es **Mario Martínez**, del Real Club Unión, que siendo jugador del Numancia consiguió marcar dos goles al triunfal Barça de Pep Guardiola. Y el otro es **Borja Pérez-Peñas**, jugador del Alcorcón, uno de los pocos delanteros que le ha metido hasta seis goles al Real Madrid. El 'casting' de jueces no está cerrado y Nintendo podría desvelar una sorpresa...

Ah, y solo por participar, recibirás el balón oficial de Inazuma Eleven 2.



Borja Pérez Peñas jugador del Alcorcón, representa el espíritu Inazuma, y será uno de los jueces en el concurso de Nintendo.



NOMBRE
Hironobu Sakaguchi
TRABAJA EN
Mistwalker CORP.
Es fundador, director y productor.
HA DIRIGIDO
Final Fantasy, del I al V
The Last Story

Hinorobu Sakaguchi Creador de The Last Story

"Quería construir un mundo de calidez humana y vitalidad"

Teníamos una cita en Londres, justo unos días antes del lanzamiento de The Last Story en Europa. Fuera hacía frío, pero Sakaguchi creó el mejor ambiente para esta entrevista.





Mistwalker subió esta foto a su twitter mientras Sakaguchi charlaba con Gustavo Acero, de la Revista Oficial Nintendo.

Qué te ha empujado a tomar la batuta de director después de tanto tiempo desde FF V?
Han pasado 18 años desde que me pasé a la producción con FF VI, aunque en aquellos tiempos ambas tareas se parecían bastante. Sin embargo, para The Last Story quería crear un nuevo sistema de batalla que nos llevó un año de fase experimental, y para ello tuve que involucrarme de lleno en el estudio y probar todas las opciones posibles.

¿Cómo ha sido la relación con Nintendo?
Me han dado mucha libertad; cuando le estaba dando vueltas a la idea de trabajar en un nuevo RPG, hablé con el señor Hatano* sobre el riesgo que supondría crear algo diferente, sin la seguridad de que fuese a funcionar. A pesar de esos riesgos, aceptó colaborar conmigo y le estoy muy agradecido por ello. También asistí a un grupo de discusión en Mario Club (equipo de testeadores de Nintendo), y recibí un montón de opiniones que me ayudaron mucho. Pero en términos creativos, tuve mucha libertad.

*** Shinji Hatano:** Director de Nintendo Licensing Division que un su día logró atraer a Square-Enix.

"NO TENDRÍA NINGUNA OPCIÓN CON UNA CHICA COMO CALISTA; ASÍ QUE ME CONFORMARÍA CON OBSERVARLA"

¿Te inspiraste en alguna ciudad medieval europea para recrear la arquitectura del castillo y las calles de Lázulis?
Cada final de verano viajo a Europa con mi familia, solemos asentarnos en París y desde ahí visitamos diferentes ciudades europeas; no lo hago necesariamente con fines de documentación, pero sí que ha habido influencia de estas ciudades en el juego. Quería construir un mundo de calidez humana y vitalidad que se plasmase en los árboles y las piedras. Buscaba ese toque humano y artesanal.

¿Cómo lograsteis dotar a los aldeanos de unas animaciones tan realistas?
El director de animación de The Last Story fue animador en la película de Final Fantasy, así que llevo unos 15 años trabajando con él; sus técnicas fueron muy determinantes en ese sentido. Por otro lado, el encargado del modelado 3D fue Hiroshi Arai, que ha trabajado conmigo desde FF VII, y que también nos ayudó con el diseño de los personajes. Por lo tanto, contaba con un equipo que ya había causado un gran impacto.

La historia de amor entre Zael y Calista es muy profunda y emotiva. ¿Te basaste en alguna experiencia personal?
La verdad es que nunca he vivido una experiencia amorosa como la que se narra en el juego, en la que me quedase mirando a las estrellas junto a mi amada. Pero cuando era joven, recuerdo que sí miraba al cielo con la esperanza de tener a la chica ideal a mi lado, y eso fue lo que realmente me influyó a la hora de crear la historia.

Nobuo Uematsu* y tú sois una pareja artística inseparable. ¿Cómo lográis conectar tan bien?
Casi siempre le paso el argumento de mis juegos, él me envía tres temas musicales y empezamos a trabajar a partir de ahí. Sin embargo, por primera vez desde el primer Final Fantasy, rechacé las tres piezas que me mandó para The Last Story, porque además de un nuevo sistema de juego, también quería un sabor diferente a nivel musical. Cuando se lo dije, dejé de saber de él durante todo un mes; fue como un matrimonio al borde del divorcio, pero de pronto, me envió tres temas brillantes que de hecho se han utilizado en el juego. Habíamos superado nuestra "crisis matrimonial". ¡Pero sentí el peligro!

*** Nobuo Uematsu:** aclamado compositor de la banda sonora de casi todos los Final Fantasy.

Eres un ídolo para muchas personas, ¿pero a quién admiras tú?
Tengo muchos ídolos, pero me quedo con Nobuo Uematsu, por su estilo de vida; me parece muy interesante y admirable.

¿Cómo recuerdas tu época junto a Miyamoto en Super Mario RPG?
Es un hombre increíble con mucho talento y una enorme pasión por los videojuegos. Si volviese a darse la oportunidad, me encantaría trabajar con él en un futuro.

Los títulos de tus juegos siempre suenan a despedida. ¿Lo haces para autoexigirte más o porque 2012 es el año del fin del mundo?
La verdad es que no creo que el mundo se vaya acabar en 2012 (risas). Para el primer Final Fantasy, sí tenía la sensación de que si no triunfaba, dejaría la industria para siempre; pero no he sentido eso con The Last Story. Aunque debo reconocer que mi hija me ha llamado la atención diciéndome: "¡papá, siempre usas títulos parecidos en tus juegos!", así que puede que le haga caso y para el próximo elija un nombre totalmente distinto.

Si fueses Zael, ¿elegirías una vida de caballero o de mercenario?
Teniendo en cuenta que abandoné Square, me va más ser mercenario.

El juego

•The Last Story es una aventura RPG de fantasía épica medieval, que destaca por sus batallas en tiempo real y una historia palaciega de película.

+info

•Sakaguchi cofundó Square junto a Masafumi Miyamoto en 1983.

•El primer Final Fantasy se diseña en 1987 para el Famicom Disk.

•Ha vendido 80 millones de copias de sus juegos.

•Entre 2001 y 2004 puso en marcha Mistwalker, tras salir de la compañía Square Enix.

Se habla de...

DS

La triple 'D' de Kingdom Hearts

La nueva versión para 3DS será el punto de partida del futuro de la franquicia KH.

Dream Drop Distance. Tres 'des'. 3D. Llegan aires de cambio a la saga, que no solo da el salto gráfico sino que además estrena mundos, historia y jugabilidad. Pero no diremos adiós a Mickey, Goofy o Donald, simplemente hemos encontrado nuevas parejas de combate, los Spirits, que nos darán muchas sorpresas.

Sora y Riku estrenan un nuevo sistema de juego en el que alternaremos sus historias de una forma muy original. Cada héroe seguirá su propio camino, pero un contador marcará el tiempo que podremos usarlos. Al llegar a cero, pasaremos a controlar al otro. En juego, la acción será más frenética que nunca. El sistema **Flowmotion** convierte a los héroes en acróbatas capaces de casi cualquier movimiento con solo pulsar Y. El juego llega a Japón el 29 de marzo.

LA CRÍTICA APUESTA POR KH COMO EL JUEGO MEJOR "REMATADO" PARA NINTENDO 3DS. CUIDADO CON ESMERO, CON TODO LUJO DE DETALLES, EL DOBLAJE CORRE A CARGO DE ACTORES OFICIALES DE DISNEY.

Datos proporcionados por Nintendo.

4 Detalles



La historia de la saga Kingdom Hearts es portátil. Llega a Game Boy Advance en 2004 con **Chain of Memories**, en 2009 aparece **358/2 Days** para Nintendo DS, y en 2011 jugamos la entrega **Re:Coded**, también para la DS.



La Caja Décimo Aniversario se lanza el 29 de marzo en Japón, e incluye tres juegos (**KH 3D, KH 358/2 Days y KH Re:Coded**), una funda protectora para la consola y 12 tarjetas postales. Su precio es de 15.000 Yens (138 €) solo para Japón.



El mundo de Tron ha sido el más impactante de los que se han revelado. Además hemos visto niveles basados en Fantasía, Los Tres Mosqueteros, Pinocho, el Jorobado de Notre Dame...

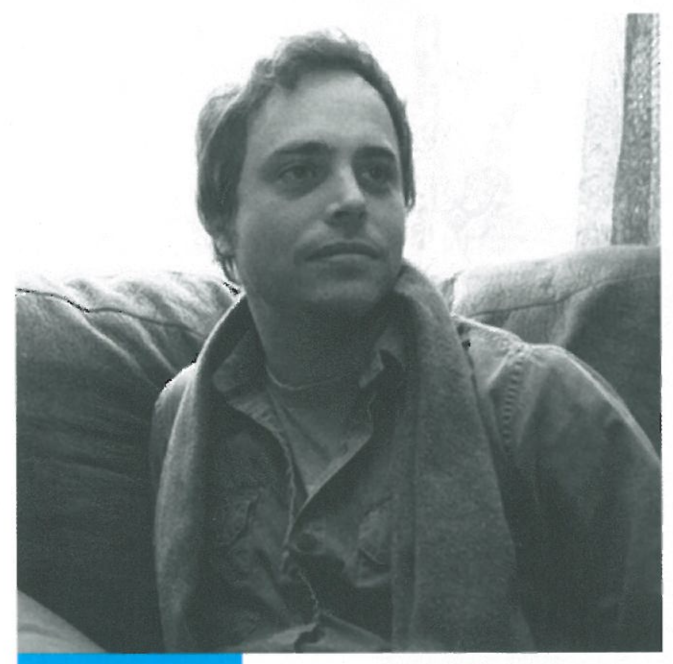


Los Spirits nos acompañarán en combate... pero antes tendrás que luchar contra ellos (como Dream Eaters). También podremos crear nuestros Spirits y darle la forma que nos guste.



Entrevista con...
Jeff Poffenbarger

El productor de **Skylanders Giants** nos cuenta las claves sobre sus nuevas criaturas.



Perfil

Trabaja en Toys for Bob

Su puesto es Productor

Algunos de sus juegos:

Skylanders

X-Men Origins: Wolverine

Tony Hawk's Project 8



El Gigante de la clase Vida ha sido el único revelado hasta ahora.

Skylanders Giants

Lo vimos en primicia en la feria del juguete de Nuremberg y saldrá en Wii este otoño (aún no se sabe nada de una posible versión 3DS). Estas son sus características:

8 nuevos Gigantes, el doble de grandes que los Skylanders originales. Sus poderes y habilidades en el juego reflejan su tamaño.

8 nuevos Skylanders de tamaño normal, con sus poderes y habilidades únicas.

Todos los Skylanders lanzados hasta la fecha serán compatibles con Skylanders Giants, y mantendrán las mejoras que ya hayas conseguido en Skylanders Spyro's Adventure.

Mundos más amplios: nuevas islas flotantes, con zonas secretas a las que sólo podrán acceder los gigantes.

Nuevas arenas de combate y opciones mejoradas en el Modo Batalla. Además, habrá nuevos desafíos especialmente pensados para aumentar las habilidades de nuestros personajes.

Además de ser majo, es una de las mentes tras el fenómeno Skylanders. En la Feria del Juguete de Nuremberg le hicimos unas preguntillas.

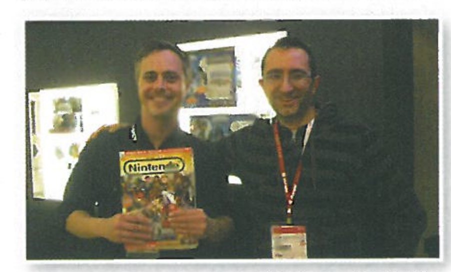
¿Jugar con un gigante será diferente a jugar con un Skylander normal?
Sí. Interactuarán con el escenario de maneras nuevas y cada uno de los gigantes tendrá habilidades propias y diferenciadas. Los enemigos tendrán reacciones únicas a los gigantes, diferentes a las que tienen con otros Skylanders. Y claro, habrá desafíos que supondrán un reto mayor para los gigantes, que tendrán que demostrar su poder.

¿Podremos usar a los Skylanders que ya tenemos en el nuevo juego?
Sí. Para nosotros es muy importante que los coleccionistas sepan que les tenemos en cuenta, que sus colecciones importan y pueden seguir jugando con ellas. Además, se comercializará una versión de Skylanders Giants con personajes y el juego pero sin el Portal, para los jugadores que ya lo tengan.

¿Sabéis cuál es el Skylander favorito de los jugadores?
Eruptor es quizá el más popular. Chop Chop es muy seguido, Drobot también... Pero lo más asombroso es que todos los muñecos se han agotado.

¿Y tu Skylander favorito?
He jugado con todos, y dos de mis favorito son Chop Chop y Boomer. La verdad es que parece un poco loco...

¿De dónde sacáis las inspiración para cada nuevo Skylander?
Todo empieza con nuestro director de juguetes, Iewi Hang. Es un artista increíble y un experto en robótica. Viene con la idea de un personaje y la discutimos, hablamos de lo que mola y de lo que no, y él crea un diseño final. Después se hace un modelo 3D, se prueban diferentes poses y se hace el muñeco.



Jeff posa con la revista junto al Redactor Jefe, Rubén Guzmán, en la Feria del Juguete de Nuremberg.

> "CUANDO CREÁBAMOS SKYLANDERS SABÍAMOS QUE ERA ALGO ÚNICO, Y LO DISFRUTAMOS MUCHÍSIMO."

La fantástica idea del juego ¿salió de Toys for Bob o de Activision?
La idea del juego, del Portal y de los muñecos es de Toy for Bob. Activision nos propuso hacer algo chulo con la franquicia de Spyro, y en nuestro equipo hay fans de la electrónica, fans de los juguetes y gente muy creativa. Poco a poco fueron surgiendo las ideas.

Skylander salió en octubre. ¿Estáis contentos con sus resultados?
Absolutamente, han sido fantásticos. Sabíamos que estábamos trabajando en algo diferente y único, y lo disfrutamos muchísimo. Cuando salió recibimos las opiniones de los jugadores, y han sido asombrosas. Aunque para mi las más importantes han sido las opiniones de los chavales, y sé que los Skylanders les han encantado.

¿Veremos a los Skylanders en juegos de otro tipo?
Los personajes se están haciendo populares, pero aún no hay nada previsto.

Y ¿en televisión, quizá?
Quizá...

¿Quién ganaría una pelea entre un Pokémon y un Skylander?
¡No sé si puedo contestar a esa pregunta! (risas). Hay muchos más Pokémon que Skylanders, tienen ventaja... pero no sé, ¡creo que sería una buena contienda!

HÉROES DE MODA





Yoshi

El mejor compañero de Mario va de verde, y no es Luigi. Es un dino, héroe por méritos propios.

Apareció por primera vez en **Super Mario World** y su creador es Miyamoto. Ya desde **Super Mario Bros.** (NES, 1985) Shigeru quería que Mario montase un dino, pero hasta SNES no fue posible. El diseñador Takashi Tezuka dice que la afición de Miyamoto por el western fue la razón de que Mario tuviera una montura.

Saltó al protagonismo en **Super Mario World 2**, donde descubrimos que salvó a Mario cuando el fontanero era un bebé, y que los Yoshi son una especie de dinos de colores. Eso sí, el Yoshi verde es el más inteligente y valiente, y el único que habla.

El diseño del personaje ha cambiado. Nació con los brazos cortos y una grupa más larga. Poco a poco, y a raíz de aparecer en muchos juegos deportivos, anda más erguido y tiene los brazos más largos.

CON ÉL, EL UNIVERSO DE MARIO COMENZÓ A HACERSE MUCHO MÁS "MONO"

Su carrera como estrella fuera de los videojuegos es larga. Apareció en la peli de imagen real **Super Mario Bros.**, en la serie de animación **Super Mario World** y el cómic **Super Mario Adventure**, que publicó la revista oficial estadounidense Nintendo Power.

Ha protagonizado juegos de todo tipo: plataformas como **Yoshi's Story**, el juego de disparos **Yoshi's Safari**, el de puzzles **Yoshi's Cookie**... Entre sus muchos cameos el más famoso es su aparición como muñeco para intercambiar en The Legend of Zelda **Link's Awakening**.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

Puedes jugar con él en Mario Party 9 o en Mario Kart 7 (es uno de los mejores corredores). Y aparece en Metal Gear Solid Snake Eater 3D: por los escenarios hay muñecos Yoshi que usas para distraer a los soldados enemigos.

Las muchas caras de Yoshi



Super Mario World (SNES, 1990) En su nacimiento fue un bonito "sprite" en 2D con todo el color de SNES.



Super Mario Bros. (Película, 1993) Aquí era un animatrónico, un muñeco que manejaban... ¡nueve operarios!



Super Mario 64 (N64, 1996) Te lo encontrabas tras acabar el juego. ¡Por primera vez le vimos hecho de polígonos!

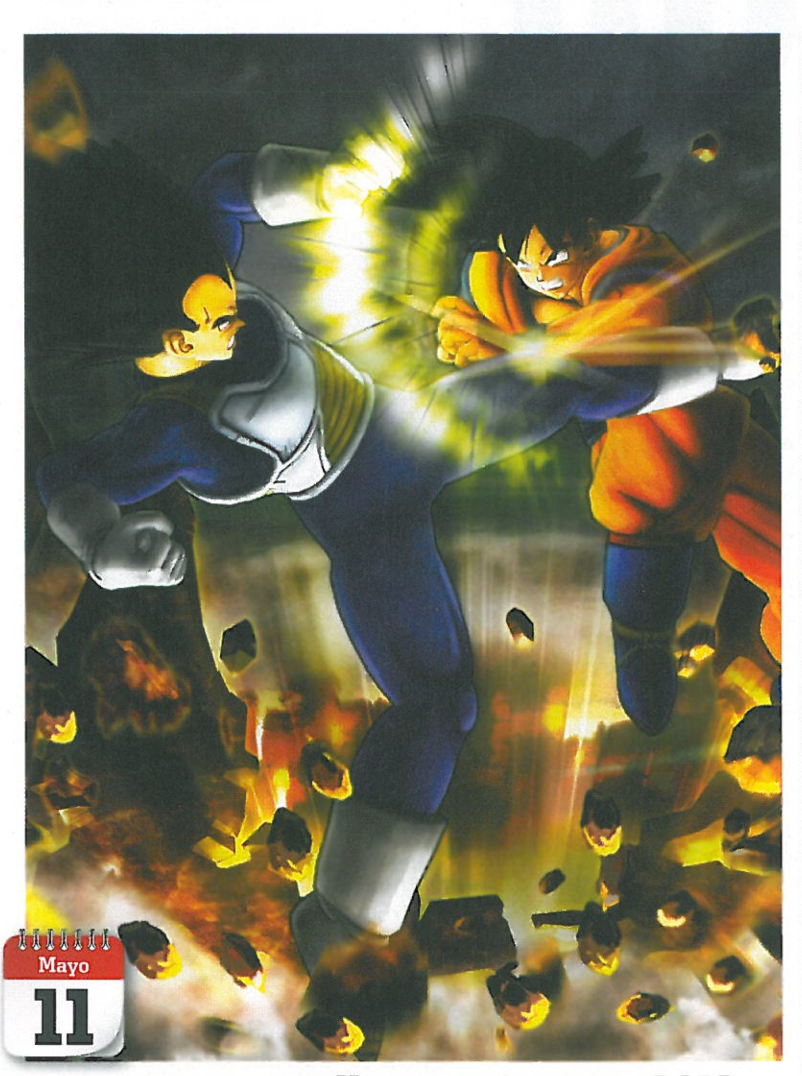


Yoshi's Story (N64, 1998) Y en esta monada de juego, era un gráfico 2D prerrenderizado en 3D. 2,5D, vamos.



Agenda Nintendo

De 15 de marzo a 15 de mayo. La primavera viene con aire manga y ritmo nintendero.



Mayo 11

Evento Dragon Ball en Expomanga 2012

Autores **Alfonso Azpiri, Vicente Alcázar** Tema **20 años de Dragon Ball en España**

El salón del Manga y la cultura oriental celebra los 20 años de la presencia editorial de Dragon Ball con una exposición conmemorativa. Autores de prestigio formarán parte de una muestra que promete entusiasmar a los fans de Goku. Y los amigos de Namco Bandai Ibérica no se lo van a perder, ofreciéndonos un viaje por la saga de lucha más mítica.

Marzo 23

3DS Kid Icarus Uprising

Compañía **Nintendo** Género **Acción**

Kid ICarus está aquí y todo lo que nos avanzaba: su increíble multijugador, su online, la realidad aumentada, su duración, su estilo de juego frenético... lo vais a probar en vuestras 3DS.







Abril 13

Wii Pandora's Tower

Compañía **Nintendo**
Género **RPG**

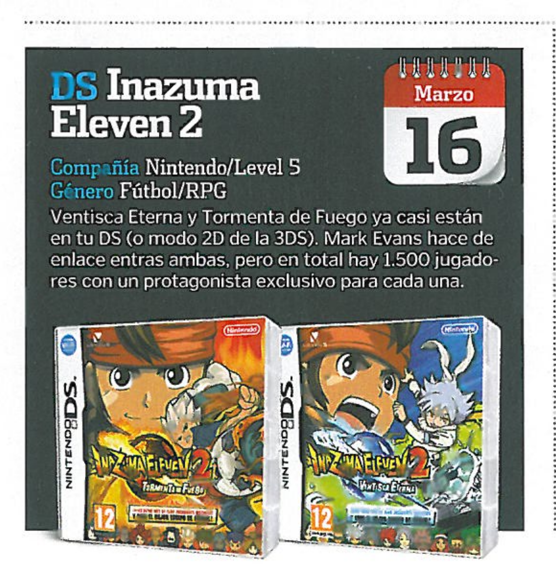
Tras Xenoblade y The Last Story, llega el RPG que redondea la mejor selección creada para Wii de la historia. Y agárrate: tanto su historia como su puesta en escena ponen la piel de gallina. Si no lo crees, mira nuestra preview.

Marzo 16

DS Inazuma Eleven 2

Compañía **Nintendo/Level 5**
Género **Fútbol/RPG**

Ventisca Eterna y Tormenta de Fuego ya casi están en tu DS (o modo 2D de la 3DS). Mark Evans hace de enlace entras ambas, pero en total hay 1.500 jugadores con un protagonista exclusivo para cada una.

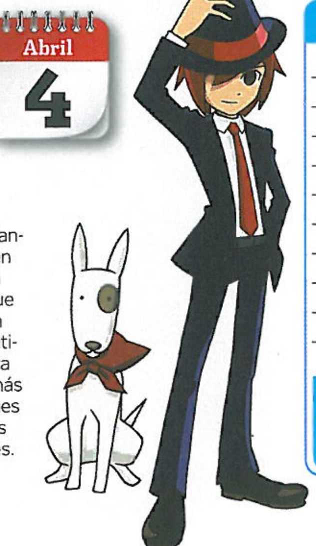


Abril 4

3DS Rhythm Thief y el misterio del Emperador

Compañía **SEGA**
Género **Aventura musical**

Un elegante ladrón de guante blanco, la ciudad de París recreada en estilo anime... y 50 desafíos con el ritmo como protagonista. ¿Que si pinta bien? Imagina un Layton pero cambia los puzles matemáticos por minijuegos de ritmo para seguir con el puntero. Hay además 8 niveles multijugador y funciones StreetPass participando en retos de baile para abrir nuevos niveles. Venga, apúntalo, apúntalo.



Además...

	Consola	Fecha
PokéPark 2	Wii	Marzo
Bit. Trip. Complete/Saga	Wii-3DS	Marzo
Back to the future	Wii	Abril
Battleship	Todas	Abril
Men in Black	Todas	Mayo
Mario Tennis Open	3DS	Mayo
El increíble Spider-Man	Todas	Junio
Heroes of Ruin	3DS	N/D
Pokémon Ed. Blanca 2 y Ed. Negra 2	DS	N/D
LEGO Batman 2	Wii	N/D

OJO CON...

Mario Tennis Open

[illegible]

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos sortearemos 1 ACE ATTORNEY de DS. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y envía un email a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

El buzón

Un espacio para vosotros, donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

LOS LECTORES OPINAN

Piscina Animal

"Estaría bien que colocaran en el Animal Crossing 3DS la posibilidad de construirte una piscina de obra al lado de tu casa (con sombrilla y toallas), poder recoger cofres misteriosos buceando y poder ir a una isla como en el A.C. de GC."

Roberto A.L.

Revelaciones

"Tengo Resident Evil: Revelations y os digo que es uno de los mejores juegos de la 3DS. He pasado miedo, me he liado a pegar tiros a todos los zombis, buena atmósfera de terror, gráficos muy bien hechos, solo puedo decir que este juego es uno de los mejores que hay."

José Jiménez Soto

Una sugerencia

"¿Que tal una sección de la revista en la que pongáis los qr de Miis famosos mandados por los fans? Y no solo eso, también podríais pedir que en los Correos se adjuntase una foto de la cara del mii del remitente para que sea ese su icono y le representara, como hacéis al principio de la revista con los vuestros."

Luis Miguel Sánchez

¡¡¡Wii U!!!

"¡Vamos ganando puntos tras el anuncio de Assassins Creed III! :D Igual es mucho pedir, pero un FIFA digno y un GTA serían la guinda del pastel."

Picu

Lo que importa

"Lo más importante para una consola es si es divertida o no. Y eso es algo que depende básicamente de dos cosas: catálogo e innovación de la consola."

Toni Grimaldi

Infiltración sin tregua

Borja Ibrahim

Me llamo Borja y tengo 13 años, llevo leyendo vuestra revista desde aquel número con Pokémon Colosseum en portada. Me gustan los juegos de misterio, infiltración y acción. ¿Cuál recomendáis de cada género en 3DS?

¡Metal Gear Solid 3D! Eso sí, mejor con botón deslizante Pro. Resident Evil también combina esos tres géneros. Tampoco pierdas de vista Rhythm Thief, que mezclará intriga y ritmo con un estilo gráfico muy "laytoniano". Y de acción pura y dura: Star Fox 64 3D.



Más Kingdom Hearts

Luis Llanes García

Hola. Me han regalado la 3DS y como soy fan de Bleach he visto que ya han hecho juegos para la DS. ¿Sabéis si sacarán alguno para la 3DS? ¿Sabéis ya algún mundo nuevo más del Kingdom Hearts 3D? Gracias.

Nos falta Bleach para completar el cuarteto de mamporros anime (One Piece, Naruto y Dragon Ball) en 3DS, pero no hay noticias al respecto. Los dos últimos mundos confirmados para Kingdom Hearts 3D son la Isla de los Juegos (el alocado parque de atracciones de Pinocho) y la ciudad de las campanas del Jorobado de Notre Dame. También visitaremos el país de los mosqueteros y un mundo basado en Tron: Legacy.



Metal Gear Snake Eater ha quedado de lujo en 3DS. Las funciones exclusivas le dan más profundidad aun.

¿Y Mutant Mudds?

Pedro Valderrama

Buenas, R.O. Tengo mucho interés en un juego retro que se llama Mutant

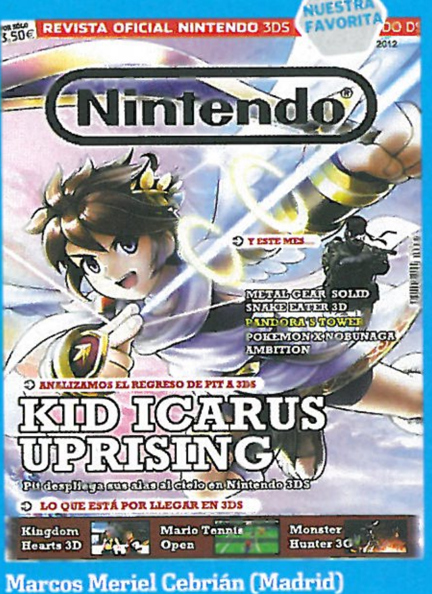
HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Revista Oficial Nintendo. Envíala a nuestro mail y ¡PREMIO!

¡Y nuestra favorita este mes se lleva un Generator REX de Wii!



NUESTRA FAVORITA



Marcos Meriel Cebrián (Madrid)

REVISTA OFICIAL NINTENDO 3DS Wii NINTENDO DS
Nintendo
THE LAST STORY
Resident Evil
EL PROFESOR LAYTON
Ace Attorney
La mezcla perfecta sólo en 3DS
GRATIS SUPLEMENTO DOBLE

Miguel Germán Delgado (Sevilla)

MIRA LO QUE HAN DICHO...

"Nos quedamos impresionados con la pasión que Nintendo puso en el diseño del hardware de 3DS."
Tetsuya Nomura, Square Enix



"Originalmente hice Pikmin para Wii, pero como Wii U será HD y vendrá con un mando con pantalla, pensé que sería capaz de hacer un Pikmin más cercano a mi ideal."
Miyamoto, Nintendo



"No creo que el mundo se vaya acabar en 2012, estoy convencido de que habrá un 2013... Para el primer Final Fantasy, sí tenía la sensación de que si no triunfaba, dejaría la industria del videojuego para siempre."
Hironobu Sakaguchi, Mistwalker



"Los desarrolladores de Nintendo continúan trabajando en diferentes juegos, y creo que tendremos que contar con compañías externas para los gráficos y otros elementos que requieran recursos masivos."
Eiji Aonuma, Nintendo

Mudds para la eShop de 3DS, pero no he encontrado nada sobre su llegada a Europa. Por favor, decidme algo.
Renegade Kid, los creadores de Dementium, han fusionado el estilo más retro de las plataformas 2D con el efecto 3D para crear varios planos de profundidad. Será uno de los títulos los protagonistas del próximo iDÉAME, cuyo desarrollador, Jools Watsham, ha realizado el cartel oficial del evento (está en la página 9).

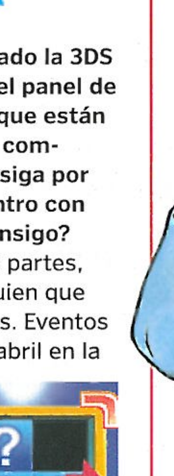


Mutant Mudds deja claro que una estética "pasada de moda" no tiene por qué estar reñida con las innovaciones del siglo XXI.

Difícil elección

Yann Moessner

Hola. Después de ver el calendario gigante de 2012 que regalasteis, me entraron ganas de comprarme la 3DS pero os quería preguntar si me espero a la Wii U o me quedo con mi DSi XL. ¡Gracias!
Bueno, está claro que tu DSi XL será más que suficiente para disfrutar de Pokémon Blanco 2 y Pokémon Negro 2. Pero eso también lo puedes hacer en 3DS, además de utilizar todos los juegos que viste en el calendario, muchos de ellos recién aterrizados (como Kid Icarus, Metal Gear...). De Wii U solo podemos confirmar lo que ya adelantamos, lanzamiento en Navidad. Pero ten en cuenta que no estamos ante una consola portátil...



Sequía "cromática"

Jorge Sánchez

Hola, soy Jorge. He actualizado la 3DS y tengo todos los cromos del panel de Ocarina of Time menos los que están en morado. Cuando intento comprarlos me dice que los consiga por StreetPass, pero me encuentro con gente y nada. ¿Cómo los consigo?
Lleva tu 3DS contigo a todas partes, hasta que te cruces con alguien que tenga los cromos que buscas. Eventos como iDÉAME, el 14 y 15 de abril en la



Los paneles Mii se descubren en los encuentros StreetPass.



Mónica Carracedo Martín (Vitoria)

MÁS NÚMEROS NINTENDEROS

Pokémon Blanco y Negro vendió 1 millón de unidades en Europa solo diez días después de su lanzamiento, en marzo de 2011 (datos Nintendo Europa).

Pokémon Blanco y Negro vendió en Japón 2,55 millones de unidades en 48 horas, y superó los 1,08 millones en un solo día en Estados Unidos.

Inazuma Eleven ha vendido hasta la fecha 126.000 unidades en España (datos GFK extrapolados al 100% del mercado hasta la semana 6 de 2012).

Inazuma Eleven 2 incluye más de 1.500 jugadores por reclutar, aunque cada edición tiene 150 jugadores únicos.



LOS FANS DE NINTENDO

Fuensanta Olmos. Admiradora de Midna y (por supuestísimo) de Link. Murciana. Premiada en el concurso de fans de Zelda. Su relación con Ocarina of Time fue... de amor a primera vista.



¿Cuál ha sido tu historia con Zelda y cómo te dio por hacer el cosplay?
Mi historia con The Legend of Zelda se remonta a unos cuantos añitos atrás. En casa siempre hemos sido de tradición "gamer" -aunque creo que mi padre no se llamaba a sí mismo así, cuando encendía su ZX Spectrum, o su NES...-; y cuando mis primos fueron a hacer cola para pillar su primera copia de Ocarina of Time allá por el 98, y vi aquella maravilla de juego siendo apenas una enana, fue amor a primera vista. Lo único que hacía por aquel entonces era, claro, pedir el mando unos minutos para dar unas "vueltas" en Epona hasta acabar empotrada contra algún muro de Hyrule; pero ya tendría tiempo para salvar el mundo por mí misma unos años después. Lo del cosplay vino por pura admiración a la saga. En casa me ayudaron mucho, e incluso a mi hermana pequeña (zeldera de orden 2 de la familia) le hicimos otro a medida, de Toon Link. Cómo disfrutó la peque...

¿Cuál fue tu primer videojuego nintendero y qué juegas ahora?
Mis primeros escarceos nintenderos llegaron con aquel maravilloso Super Mario World. La SNES fue mi hermana mayor; llegué cuando ella ya estaba ahí, y en casa nunca se supo a cuál de las dos querían más papá y mamá. Sin embargo, «mi consola» fue GameCube; no quiero saber cuántas horas me ha robado esa cajita de color índigo... Respecto a qué juego ahora, estoy 'on fire' con Mario Kart 7. Pero sobre todo, esperando la llegada de Metal Gear Solid Snake Eater 3D.

¿Cómo te gustaría que fuera el próximo juego de Zelda?
Lo cierto es que siempre he confiado en el equipo desarrollador que hay detrás de Zelda (con sus respectivos cambios). Y si hay algo que me gusta es disfrutar de sus juegos como si fuera la primera vez: descubriendo cosas nuevas, pero encontrándome con personajes, historias y retazos de títulos pasados; es lo que engrandece a la saga. Sin embargo, puestos a elegir, pediría que hiciesen algo parecido a A Link to the Past, Majora's Mask, o The Wind Waker; que son mis tres entregas favoritas.

Un personaje de la saga...
¡Qué pregunta tan difícil! Todos están elaboradísimos... Pero va, creo que me quedaría con Midna, por su carácter fuerte y espontáneo. Y por supuestísimo, con Link (en contraposición).



Wii U está presente en muchas de vuestras consultas. En el E3 se desvelarán todas las claves.

Universidad Complutense de Madrid, son buenos lugares para cruzarte con Miis interesantes.

Más juegos para 3DS

Jordi Colomer

Hola nintenderos. En la revista 231 dijisteis que probasteis el Kid Icarus Uprising. ¿Saldrá en español o en inglés? He visto el reportaje de los 15 iconos que reviven en 3DS y estoy pensando en Luigi's Mansion 2 y en Animal Crossing 3D. ¿Hay algún juego guay que vayan a sacar para 3DS?
Tranquilo, que Kid Icarus saldrá totalmente traducido. En segundo lugar, la pregunta más bien sería: ¿hay algún juego guay que NO vayan a sacar para 3DS? A los 15 juegazos que reunimos en aquel reportaje, añade Bravely Deffault, Rune Factory 4, Spirit Camera, el nuevo Smash Bros... y ojo a lo que pueda salir del E3.

Seguridad online

Emilia Pérez

Hola nintenderos, soy muy fan de vuestra revista. Es la primera vez que os escribo. ¿Es seguro jugar online? ¿Hay que meter el número de la tarjeta de crédito para poder descargarse en la juegos en la eShop? Si es así, ¿es seguro? y ¿no se puede hacer el pago de otra forma?
Jugar online es totalmente seguro gracias al uso restringido de códigos de amigo, y competir contra jugadores aleatorios no compromete ningún dato personal. En www.nintendo.es y en el manual de instrucciones de la consola encontrarás más información sobre el online. Respecto a la tienda de 3DS, puedes pagar con tarjeta de crédito o con las Nintendo eShop Card y es un proceso absolutamente seguro, ya que la eShop cumple todos los protocolos de seguridad exigidos.

¿Mickey en 3DS?

María Bescós

Hola R.O. Tengo unas dudas: ¿Disney Epic Mickey 2 saldrá también para la 3DS? ¿Serán las tarjetas R.A. de Kid Icarus para 3DS coleccionables, como las figuritas de Skylanders? ¿Cuántas son? ¿Se podrá transferir la partida de Monster Hunter Tri, de Wii, al de 3DS?
Warren Spector hará un anuncio sobre el nuevo Epic Mickey a finales de marzo. Será entonces cuando salgamos de dudas. La película de Layton se distribuyó en DVD a varios países, aunque no la hemos encontrado en España. En la review de Kid Icarus te contamos todo sobre las tarjetas R.A. Y ya habrás visto que este mes hemos regalado un pack de 6 con cientos de tarjetas diferentes. Sobre MH, es improbable, ya que no serán juegos exactamente iguales.



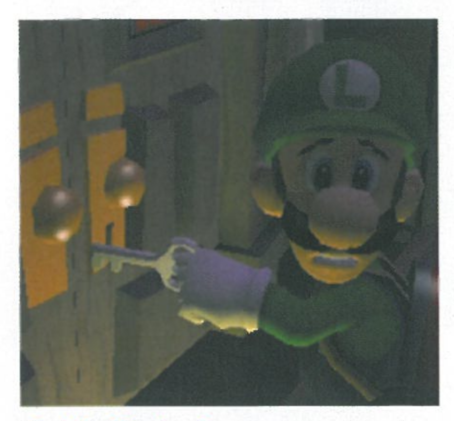
@EN PLAN TWITTER

@ANTONIO ESTEVA **Hola. Me gustaría saber si el Fire Emblem de 3DS va a ser el Path of Radiance.**
Fire Emblem será totalmente nuevo, saldrá este año y en Japón se llama Kasukei (algo así como Awakening). Además, será el primer juego que incluirá contenidos descargables de pago, como mapas y episodios.

@ROGER FONTE **¿Sabéis si va a salir Bakugan o Beyblade para 3DS?**
Activision no ha confirmado ningún nuevo Bakugan en 3DS, y el caso de Beyblade estaría más complicado, ya que Hudson acaba de ser absorbida por Konami.

@AITOR NICUESA **Me gustaría estrenar mi 3DS con uno de estos juegos: Inazuma Eleven 2 o Kid Icarus Uprising.**
Cualquiera de los dos será una buenísima elección, así que no podemos decantarnos por uno... Aunque ya que Inazuma está diseñado para DS, Kid Icarus sacará mucho más partido de tu nueva portátil. ¡Lo vas a flipar!





➲**Luigi's Mansion 2** aun no ha confirmado fecha, pero lo esperamos con ansiedad.

Remakes y autógrafos

● Paul Ros

Saludos, ¿Sabéis algo nuevo del remake de Majora's Mask? ¿Habrá remake de Wrecking Crew y A Link to the Past en 3DS? Ah, y ¿me podrían firmar un autógrafo Gustavo Acero y Roberto J.R. Anderson?

Aonuma ha dejado caer que habrá nuevos Zelda a través de su carta en Correo Nintendo. Lo que no se sabe es si será una aventura nueva o un remake de Majora's o a Link to the Past. Sobre Wrecking Crew no hay noticias. Nuestra iniciativa de los autógrafos ha tenido mucho éxito, pero mejor que nos envíes de momento tu código amigo a la dirección de correo electrónico de la revista.

Pokédudas

● Toni Donet

Hola, soy T. D. ¿El pad extra de la 3DS se podrá comprar por separado? ¿Se sabe algún precio sobre Wii U o Pokémon Gris?

El botón deslizante Pro también se vende por separado, o en pack con Resident Evil. Respecto al precio de Wii U lo único que hemos oído es que será un "precio competitivo" (lo ha declarado el propio Iwata). De Pokémon Gris, por el momento, todo meras especulaciones. Acaba de anuciarse nueva entrega para DS. Por otro lado... ¿te vale Super Pokémon Rumble? Nos ponemos con la dedicatoria.

¡ENVÍANOS UNA FOTO DIVERTIDA!



José Rubén Bonete Camacho
No hay edad para emocionarse con Zelda, ¿verdad amigo Rubén?



Albert Fernández
"Hola revista oficial, soy Albert y tengo 14 años. Soy un súperfan de Zelda y este carnaval he decidido disfrazarme de mi héroe favorito, Link. Aquí os dejo unas fotos".



Alerce Fernández
Una buena recopilación de argumentos para considerarse súperfan de Zelda.



Paula Bucho Miralles
Qué buena foto, mística donde las haya, con altar sagrado incluido, Paula.





Jorge Palacios (Logroño)
"Os adjunto una imagen de mis logros en Pilotwings. ¡¡¡Juego terminado PERFECTO !!! (qué gran juego...)". Y cómo nos gusta que nos enviéis fotos con vuestros records, queremos más...



Francisco Rodríguez
Dice que es fan de nuestra revista y de Nintendo desde los 9 años. ¡Guau!



María
Ha conseguido lo que nadie, que Mario y Link se den un beso... en Realidad Aumentada.

@DANIEL **¿Van a sacar un No More Heroes 3 para 3DS o algún juego por el estilo? ¿Y aparte del Final Fantasy musical, van a sacar algún otro de FF u otro juego de ese estilo?**
Apunta Rhythm Thief, de Sega. Y por supuesto, Rhythm Paradise para Wii. No hay ningún nuevo Final Fantasy a la vista por ahora. Ni NMH en 3DS.

@EDUARDO LÓPEZ **Me gustaría saber si en un futuro va a ser posible descargar el juego VVVVVV desde la Nintendo eShop.**
Junto con Mutant Mudds, es el juego que más expectación está levantando. No os preocupéis, está todo controlado, y será uno de los protagonistas del próximo iDÉAME.

@NAHUEL **¿No os parece un poco injusto que hayan anunciado antes Mario Tennis que Animal Crossing y ya tenga fecha?** En realidad son dos juegos muy distintos. Animal Crossing tendrá un mundo enorme y necesita mucho más tiempo de desarrollo. Dicho esto, es una buenísima noticia que Mario Tennis tenga fecha tan... cercana.

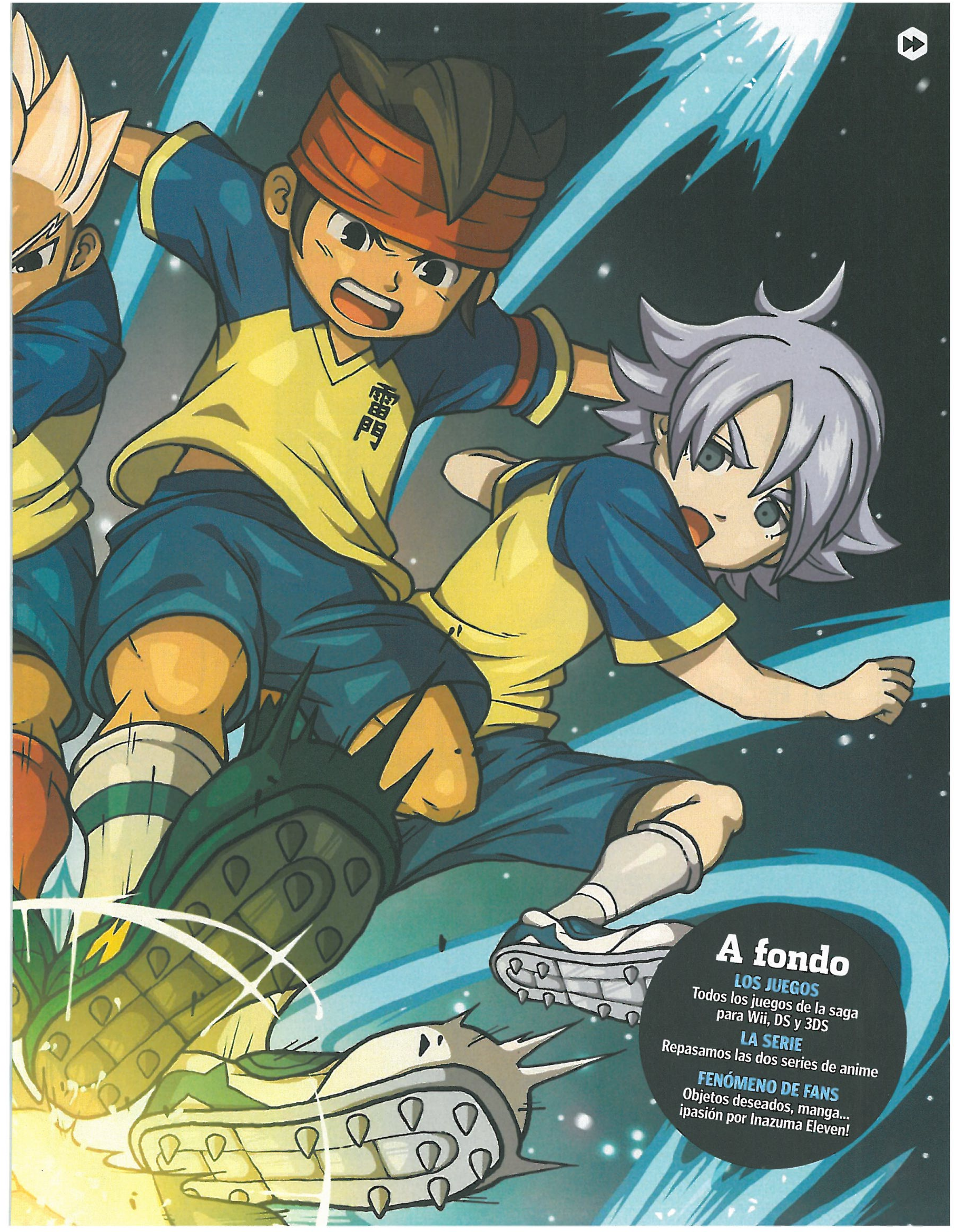
@MARIO MARCOS **¿Tendrá Miis la Wii U?** Pues en vista de lo enseñado en el anterior E3, la respuesta sería sí. Vimos un par de minijuegos en los que los Mii eran absolutos protagonistas. Ahora bien, si tu pregunta es si habrá algo parecido al editor de Mii o la plaza Mii de la 3DS, la respuesta es: espérate a lo que se enseñará en el E3.

¡Vuelve la fiebre Inazuma Eleven!

Para celebrar la llegada de Inazuma Eleven 2 a DS, repasamos cómo nació este fenómeno, y su salto mortal del videojuego a la tele, al manga... y al corazón de los fans.



El 16 de marzo las tiendas españolas estarán abarrotadas de fans buscando Inazuma Eleven 2 en sus dos versiones. Pero no olvides que la primera parte aun está a la venta.


雷門
A fondo
LOS JUEGOS
Todos los juegos de la saga para Wii, DS y 3DS
LA SERIE
Repasamos las dos series de anime
FENÓMENO DE FANS
Objetos deseados, manga... ¡pasión por Inazuma Eleven!

En DS, 3DS y Wii

Los juegos de la saga

Acabamos de estrenar el segundo de DS, pero en Japón ya han salido 3 para DS, 2 para Wii y 1 para 3DS. ¡Aquí los tienes todos!

DS

Inazuma Eleven

Fechas de estreno
22 de agosto de 2008 — 20 de enero de 2011

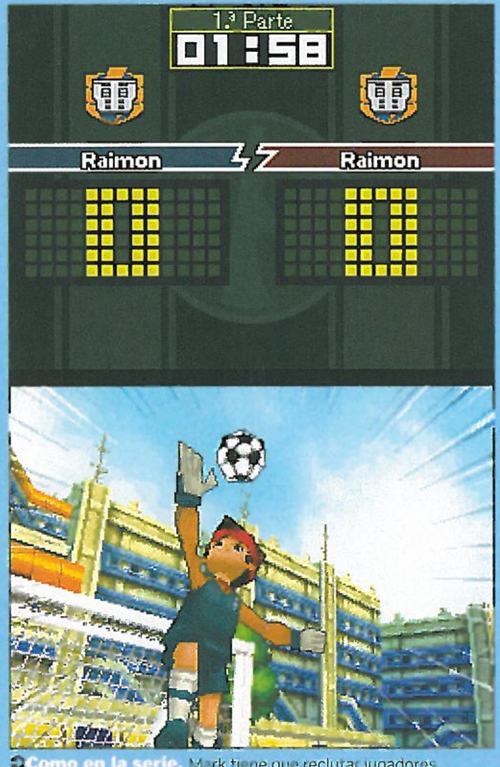
Inició el fenómeno. Narra la epopeya del Instituto Raimon hasta la final de Fútbol Frontier contra el Zeus. Sí, la historia de los 26 primeros capítulos del anime, pero con cambios y sus propias secuencias de animación. En el juego reclutamos jugadores para el equipo (hay más de mil), creamos las alineaciones y disputamos partidos estratégicos marcando los desplazamientos de los jugadores con el stylus. Uno de los mejores juegos de rol de DS. Si no lo tienes, aun puedes conseguirlo.



Fútbol y estrategia: con la táctil dirigimos a los jugadores.



Los superataques están presentes, como este de Alex.



Como en la serie, Mark tiene que reclutar jugadores para su equipo. Las escenas de anime son inéditas.







DS

Inazuma Eleven 2

Tormenta de Fuego y Ventisca Eterna

Fechas de estreno
1 de octubre de 2009 — 16 de marzo de 2012

La segunda y esperadísima entrega nos acaba de llegar en dos versiones. Mantiene la mecánica del primer juego, pero con 1.500 jugadores, nuevas supertécnicas, más escenas de vídeo... Y cambios en la historia según la versión, con un jugador exclusivo en cada una: Silver Evans y Axel Blaze. ¡Descúbrelo todo sobre este juego en nuestro extenso análisis de este número!



El juego mantiene la mecánica, pero añade jugadores exclusivos para cada versión.

DS

Inazuma Eleven 3





Fechas de estreno
1 de julio de 2010
Por confirmar en España

Llega hasta el final del anime... ¡y en 3 versiones! En la versión Spark se profundiza en la historia de Paolo Bianchi; la versión Bomber se centra en la historia de Héctor Helio; y meses después llegó al mercado japonés una nueva versión, Ogre, cuyo argumento se inspira en la peli de Inazuma Eleven.



Es el juego más completo para DS. La versión Ogre incluye muchos vídeos exclusivos.

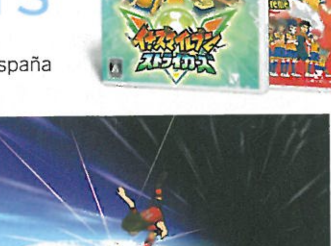






Wii

Inazuma Eleven Strikers



Fechas de estreno


1 de julio de 2010 Por confirmar en España

Un arcade de fútbol con 15 equipos sacados de las versiones de DS: Raimon, Royal Academy, los Emperadores Oscuros... Controlamos directamente a un solo jugador (y al portero en momentos puntuales). Pero lo más molón es que hasta 4 amigos podemos jugar en el mismo equipo (u optar por el equipo rival) para disfrutar de unos partidos multijugador inmensos. El pasado diciembre Level-5 lanzó en Japón Inazuma Eleven Strikers 2012 Xtreme, versión actualizada con los equipos del anime Inazuma Eleven Go!





3DS

Inazuma Eleven Go!



Fechas de estreno

15 de diciembre de 2011

Por confirmar en España

10 años después de los juegos de DS, Mark es el entrenador del Raimon y el jugador Tenma Tatsuke lidera el equipo. El control estratégico táctil se mantiene, y el juego ha salido en dos versiones: Shine, en la que Mark aparece casado con Nelly; y Oscuridad, donde su esposa es Camellia Travis.



Estrategia, fútbol y gráficos 3D en el primer Inazuma Eleven para Nintendo 3DS.

Manga, objetos, serie...

¡Hazte fan!

A España llegó antes el anime que el juego, así que con él comenzó la fiebre. Repasamos la historia de la serie, su futuro, y el resto del fenómeno.



+info

La compañía creadora del anime, **Oriental Light & Magic**, tiene en su haber la serie de dibujos más exitosa de la historia de Japón. ¿Adivinas cuál? Exacto: **Pokémon**.

El anime llegó a España antes que el videojuego, así que fue el germen del éxito. Pero en Japón fue al revés. **Level-5** supo desde el primer momento que Inazuma Eleven tenía el potencial para convertirse en una franquicia multimedia. Por eso, el 5 de enero de 2008, menos de dos meses después de que el juego Inazuma Eleven saliera a la venta en Japón, se estrenaba en **el canal TV Tokyo** el anime con el mismo nombre. Miles de jugones que ya estaban enganchados en su DS fliparon.

Mark, Axel y el Raimon

Para crear la serie, Level-5 se alió con la productora **Oriental Light & Magic**. Como el juego, el anime se centra en la historia de **Mark Evans** (Mamoru Endo en la versión japonesa), portero del equipo de fútbol del **instituto Raimon**... que está a punto de disolverse. Pero el empuje de Mark y el talento de un nuevo delantero, **Axel Blaze**, renuevan al equipo. La serie está compuesta de **127 episodios**, divididos en España en seis temporadas, cada una con su cabecera. Narran el ascenso del equipo hasta la final del **Torneo Fútbol Frontier**, su posterior enfrentamiento con el equipo alienígena **Alius** y la creación del Inazuma Japón, una selección con Mark, Axel y los mejores jugadores japoneses, para disputar el torneo **Fútbol Frontier Internacional**. Al mismo tiempo se explora el pasado de los protas, la historia del fallecido abuelo de Mark... ¡emoción y fútbol, el cóctel perfecto!

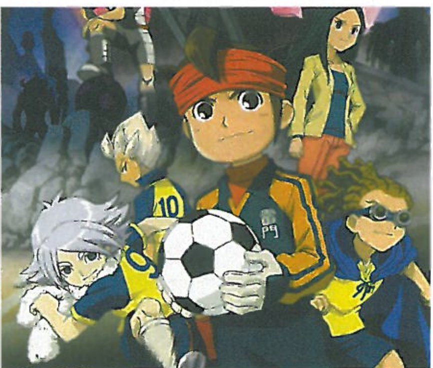
La serie empezó a emitirse en España en el canal **Factoría de Ficción** y después pasó a **Disney XD** y **Boing**. Ya se han emitido sus 127 capítulos, y el éxito fue fulgurante. Ahora están reponiéndola en **Disney XD**, por si te perdiste algún episodio... o aún no la has visto.

El salto a la gran pantalla

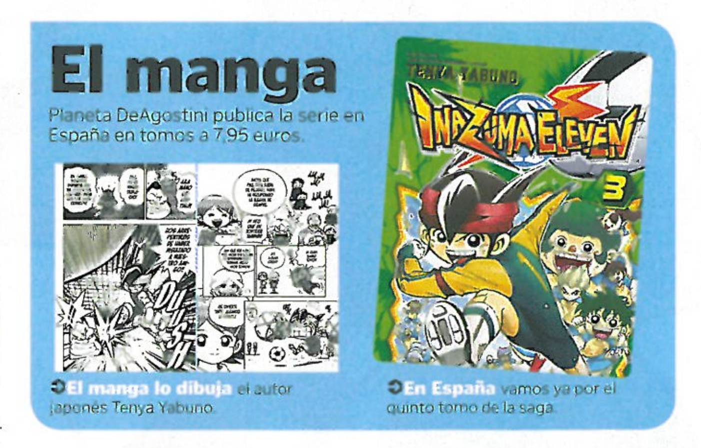
En 2010, Inazuma Eleven llegó a los cines de Japón con **la primera película** de la saga. **Inazuma Eleven: Saiky Gundan ga Shubra** (así se titulaba en Japón) retoma el argumento de **la versión Ogre** del juego **Inazuma Eleven 3**, aunque con algunos cambios. El Raimon es retado por el Ogre Shurai, un equipo de fútbol del año 2140 que ha viajado al pasado para destruir a Mark Evans e impedir que el Raimon gane el Fútbol Frontier. La peli es una pasada en la que aparece **Silver Evans**, el bisnieto



Los 127 capítulos de la serie original ya han sido emitidos en España. Actualmente se repone en Disney XD.



Amor por el deporte, amistad y espíritu de lucha son los valores que nos transmiten Mark, Axel y compañía.



El manga

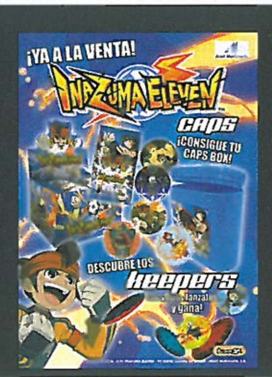
Planeta DeAgostini publica la serie en España en tomos a 7,95 euros.

El manga lo dibuja el autor japonés Tenya Yabuno.

En España vamos ya por el quinto tomo de la saga.

Cromos, tazos, mochilas...

Empezaron los caps, siguió **el juego de cartas** y en la actualidad hay cada vez más productos inspirados en **Inazuma Eleven**. Aquí hacemos un repaso a los más populares, pero recordad que en tiendas especializadas en videojuegos, manga y anime podéis encontrar mucho **material**, incluyendo muñecos articulados, llaveros y figuritas.





Los Caps de Inazuma Eleven son un éxito total. Se venden en sobres y con los keepers, estuchitos de plástico para lanzarlos.



En Japón ya se ha emitido unos cuarenta capítulos de Inazuma Eleven Go! El chaval protagonista se llama Temna Matsukaze (aún no se ha occidentalizado su nombre).

de Mark venido del futuro, y en la que Mark y Axel aprenden nuevas técnicas. El capitán del equipo Ogre Shurai, **Baddap**, es uno de los malos más carismáticos a los que se han enfrentado nunca nuestros héroes. Ya sólo queda esperar a que la peli llegue a España. Los rumores la sitúan en nuestro país este mismo año… pero aún no hay nada confirmado.

El futuro del fútbol

En Japón ya está en emisión la segunda parte de Inazuma Eleven. Se llama **Inazuma Eleven GO!** y supone un cambio total, porque se desarrolla **10 años después**, con Mark ya adulto y el mundo del fútbol dominado por la siniestra organización **Fifth Sector**. El Raimon es un equipo en horas bajas… hasta que llega el nuevo protagonista, **Tenma Matsukaze**, un chaval que de primeras no demuestra gran talento futbolístico, pero sí una enorme fuerza de voluntad. Su llegada reanimará al equipo, Mark se convertirá en el nuevo entrenador, y el Inazuma Eleven comenzará una epopeya para que el fútbol recupere su valor.

La serie se estrenó en Japón el 4 de mayo de 2011 y aún se están produciendo episodios. Sin desvelaros ninguna sorpresa del argumento, solo os decimos que algunos golpes de efecto han dejado con la boca abierta los fans de Inazuma Eleven, recuperando personajes de la serie original. Además, a finales de año se estrenó en los cines japoneses la peli **Inazuma Eleven GO: Kyuukyoku no Kizuna Gryphon**, ya protagonizada por los personajes de Inazuma Eleven Go! La gran duda vuelve a ser **cuándo va a estrenarse** esta nueva serie en España. Esperamos que sea esta primavera, así que estad muy atentos a futuras informaciones sobre el tema.

Desafío online de Inazuma

Sólo necesitas darte de alta en la web **http://juega-con.inazuma-eleven.es/es/** para jugar a este juego online gratuito con tus amigos. Una vez hayas creado tu equipo, recibes las primeras cartas. Selecciona tres y puedes lanzarte a competir contra la máquina o contra tus amigos, retándoles a través de Facebook, Twitter o correo electrónico. Con tus victorias, ganas cartas para completar la colección. Además, con el lanzamiento de Inazuma Eleven 2 el juego se renueva con la posibilidad de cambiar cartas online y con nuevos equipos. ¡Acepta el desafío!









El material escolar de la serie también prolifera, como las mochilas. Y hay bonitas bolsas de deportes.

La colección de caps ha seguido creciendo y lo último de lo último son los 25 holográficos con nuevos personajes y dibujos.

En tiendas online como Milanoo.com puedes encontrar uniformes de la serie para cosplay.

En el juego de cartas contamos con todos los jugadores y técnicas de la serie para disputar partidos sobre la mesa.

¿NECESITAS AYUDA PARA ACABÁRTELOS?

6 GUÍAS COMPLETAS PARA JUEGOS NINTENDO

GUÍAS

SOLUCIONES COMPLETAS PARA JUEGOS NINTENDO

MARIO KART 7

¡GANA EN TODOS LOS CIRCUITOS!

EL PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO

¡RESUELVE LOS 170 PUZLES!

LA GUÍA MÁS COMPLETA

THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

- PASO A PASO
- TODOS LOS OBJETOS
- LOS JEFES DE MAZMORRA
- TRUCOS Y PISTAS

¡CONSIGUE LAS 295 MONEDAS!

SUPER MARIO 3D LAND

+ XENOBLADE | SOLATOROBO

¡132 PÁGINAS CON LAS MEJORES GUÍAS PARA TUS JUEGOS FAVORITOS!



- **Zelda Skyward Sword** Paso a paso con todos los secretos.
- **Mario Kart 7** Los mejores consejos para todos los circuitos.
- **El Profesor Layton y la llamada del espectro** Resuelve los 170 puzles y vence a las tinieblas.
- **Super Mario 3D Land** Cómo conseguir 295 monedas estrella.
- **Xenoblade Chronicles** Guía de habilidades de los personajes.
- **Solatorobo** Recorrido paso a paso por todas las misiones.

¡YA A LA VENTA POR SÓLO 4,95 €!

Todo lo nuevo para 3DS

Nuevos vídeos, demos, eShop, correo... 3DS sigue creciendo con su conexión online.





Cada vez que abres tu Nintendo 3DS es como abrir una caja de sorpresas. La **conexión online**, sobre todo gracias al sistema **SpotPass** que permite recibir nuevos contenidos en modo espera, hacen de la portátil una máquina viva. Y, paralelamente, la eShop crece en contenidos y las actualizaciones que nos traen nuevos servicios, como el Correo Nintendo. Repasamos para ti las últimas funciones que hacen de 3DS la **consola más versátil** de la historia de Nintendo.

Nintendo vídeo

Últimamente ves vídeo en la pantalla superior de tu 3DS con más frecuencia, porque cada vez hay más contenidos en el servicio Nintendo Vídeo. Como ocurre con las demás aplicaciones de la consola, primero debes descargártela de la eShop, y aparecerá como un regalo en el menú Home. Después, sólo tienes que pulsar el icono y podrás ver cualquiera de los **cuatro vídeos disponibles** en ese momento gracias al SpotPass (la primera vez que abres Nintendo Vídeo se cargan; después, los nuevos irán apareciendo ya en la memoria). Los contenidos son muy variados y se renuevan continuamente, pero sin duda la estrella actual son los **capítulos de la oveja Shaun**. Desde el 7 de marzo, puedes disfrutar semanalmente de un capítulo de este personaje, producido por **Aardman Animations**. Los mundialmente famosos creadores de **Wallace & Gromit** han desarrollado 15 capítulos en exclusiva para 3DS: solo pueden verse en la consola y presentan a Shaun, el cordero Timmy o el perro pastor Bitzer por primera vez en 3D.



Para grabar los episodios de la oveja Shaun han hecho falta hasta 20 unidades de trabajo, o lo que es lo mismo, 20 habitaciones (cada una en un decorado distinto), para conseguir cada semana la cifra de 6 segundos de metraje válidos (es el método stopmotion, utilizado en pelis como Pesadilla antes de Navidad). El resultado es una maravilla que ya puedes disfrutar en la consola.

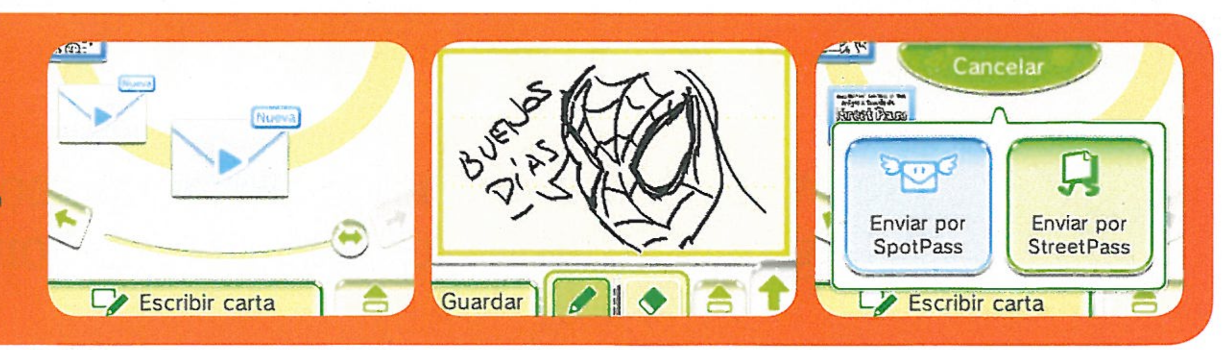
NINTENDO VÍDEO TIENE UNA NUEVA ESTRELLA: LA OVEJA SHAUN Y SUS CAPÍTULOS EXCLUSIVOS.

Pero este no es el único contenido novedoso de Nintendo Vídeo. Desde el mes pasado, **TV3** presenta en la consola una serie de vídeos ideados para aprovechar al máximo el efecto 3D de la máquina, por primera vez en exclusiva en un dispositivo portátil. El jefe de imagen de la televisión autonómica catalana, Paulí Subirà, lo explica claramente: "Cuando ideamos los vídeos que íbamos a enviar a las consolas a través de SpotPass, decidimos que lo mejor era potenciar el efecto 3D al máximo. ¿Cómo? Grabando y seleccionando secuencias en las que la profundidad fuera siempre la protagonista". Los dos primeros vídeos en emitirse tratan de transmitir las emociones que viven los integrantes de un castell cuando llegan a lo más alto de estos castillos humanos, y después hemos disfrutado de "escalada", "Salto de Hípica" o "Barcelona Extreme", un vídeo que recrea las sensaciones de los participantes de este certamen de deportes extremos.

Estos nuevos contenidos se unen a los ya conocidos, como los vídeos **WATTS**

Mensajes... con tu sello

Correo Nintendo es un sistema de mensajería muy especial. Escribes o dibujas a mano con stylus y, según mandas mensajes, se desbloquean nuevas opciones. El resultado son cartas muy personales. ¿Imaginas una felicitación que incluya, por ejemplo, una grabación con tu voz?



Los capítulos de la oveja Shaun creados para 3DS son exclusivos. Se han realizado con el método Stopmotion, que es el de Pesadilla antes de Navidad.





Hablamos con el cofundador de Aardman Animations

David Sproxpon



El director de los capítulos de la Oveja Shaun charló con nuestra revista en el tour de presentación en Londres.

¿Cómo se puso Nintendo en contacto con vosotros?
Después de la serie de animaciones que creamos para Flipnote Studio (DSi), y tras la presentación de 3DS en Amsterdam, Nintendo Alemania contactó con nosotros y nos pidió realizar estos cortos.

¿Ha sido más fácil trabajar en 3DS por la experiencia que ya teníais con las 3D estereoscópicas?
Así es. La técnica que hemos usado para rodar estas piezas es la misma que usamos en la película Piratas (estreno en 2012). Hace años, hicimos un pequeño experimento en 3D para un anuncio de TV y llegamos a la conclusión de que lo mejor para nosotros era usar una cámara normal y desplazarla ligeramente entre un fotograma y otro, en lugar de usar una cámara doble, que ocupaba demasiado espacio en el set.

¿De dónde viene esta inspiración tan "granjera" en vuestras obras?
(Risas) Lo cierto es que tenía una granja familiar con gatos. Pero realmente buscamos recrear un entorno familiar. Está la figura del padre que representa la autoridad, el hermano mayor que cuida del rebaño...

¿Cómo llegasteis a esa estética tan particular que comparten todos vuestros personajes?
Gran parte es cosa de Nick Park (cofundador de Aardman). Ojos redondos, bocas grandes... Quería hacer a los personajes muy reconocibles entre sí. Y en el caso del rebaño de Shaun, todas las ovejas son casi iguales, pero Shirley (la oveja gordota) y otros personajes tienen sus propios rasgos diferenciadores.

¿De qué trabajo te sientes más orgulloso?
Siento un especial cariño por el corto de Wallace y Gromit: los Pantalones Equivocados. Es una historia casi perfecta de cine mudo. Me parece una pequeña joya como cortometraje. También me gusta Chicken run: empieza con un concepto muy bueno (la evasión de las gallinas) que se va derivando hacia la fantasía.

¿Eres también jugón?
Debo confesar que no. Es una generación que me perdí. He jugado a algún Mario y juegos por el estilo pero no soy un gran jugador.





de **Eurosport** con momentos deportivos espectaculares (disponibles en su propia aplicación descargable desde la eShop), trailers de películas o vídeos musicales. ¡Chequea Nintendo Vídeo todos los días para no perderte ninguno!

Correo Nintendo

La herramienta gratuita más reciente de 3DS es algo que no debes pasar por alto: un **sistema de mensajería** útil y muy divertido, con el que puedes mandar a tus amigos cartas con texto y dibujos hechos por ti con el stylus y añadir además vídeo, fotos o incluso mensajes de voz grabados a través de la consola. Decimos tus amigos porque sólo podrás enviar los mensajes a aquellas personas que tengas en tu lista de amigos de la consola. Puedes revisarla desde el menú Home, pulsando en la pestaña de la cara sonriente en la barra superior (ya sabes que tú tienes que registrar su código de amigo y él el tuyo). El sistema de envío de los mensajes puede ser por StreetPass (mandarás el mensaje a los amigos que te cruces) o por SpotPass (vía internet Wi-Fi, el mensaje le llegará a tu amigo por lejos que esté).





El efecto 3D es el protagonista en los vídeos de TV3 que han llegado a Nintendo 3DS.

EL CORREO NINTENDO ES ESPECIAL: UN SISTEMA DE MENSAJERÍA ÚTIL Y CON DETALLES DIVERTIDOS.

El correo se maneja de la manera más sencilla: nada más entrar, ves en dos columnas diferenciadas las últimas cartas recibidas y enviadas. En la parte de abajo de la pantalla táctil está la pestaña para escribir una nueva carta: con el stylus puedes pintar y borrar, además

Las demos de la eShop te permiten probar títulos de primera fila, como Residente Evil Revelations o el nuevo Metal Gear.

de añadir diversas páginas a la carta. Antes de enviar el mensaje debes guardarlo (de hecho, las cartas se guardan en la carpeta Datos Adicionales de la tarjeta SD, por lo que no es posible descargar Correo Nintendo si no tienes una en la consola).

Pero lo que más mola es que, a medida que escribes y mandas cartas, se desbloquean las nuevas opciones: añadir fotos, escribir en relieve, usar distintos tipos de papel... Todas estas opciones las encontrarás en las pestañas del lápiz, la goma de borrar y las opciones de la pantalla de edición de mensajes.

La tienda más grande

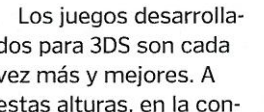
Convertida en la puerta de entrada a un fantástico catálogo de juegos, la eShop ha dejado de ser un servicio para complementar las ventas de juegos en formato físico: cada mes salen nuevos títulos diseñados para 3DS y sólo disponibles en formato descargable, además de demos y juegos clásicos.



JUEGOS NUEVOS Y CLÁSICOS COMPARTEN ESPACIO EN LA CADA VEZ MÁS COMPLETA eSHOP.

Cuando entras en la eShop ves las novedades más destacadas, así como pestañas por contenidos y secciones: demos, juegos descargables desarrollados para 3DS, Consola Virtual, DSi Ware... Y también pestañas temáticas que reúnen, por ejemplo, juegos infantiles o los protagonizados por Mario.

Satoru Iwata, dejó clara la importancia de la eShop presentando sus nuevos juegos en el último evento Nintendo Direct.



Los juegos desarrollados para 3DS son cada vez más y mejores. A estas alturas, en la consola hay titulazos del calibre de Dillon's Rolling Western, Pullblox, Mighty Milky Way o Cut The Rope (disponible en DSiWare). Además, las versiones 3D de títulos clásicos también son joyas disponibles sólo en la eShop. En este punto encajan **3D Classics Kid Icarus o 3D Classics Kirby's Adventure** que nos ofrecen la mecánica y el desarrollo de sus referentes clásicos con nuevos gráficos tridimensionales. Después hay un nuevo gran reclamo: las **demos gratuitas** de juegos en formato físico. También son descargables, y de todos los últimos grandes juegos en formato cartucho de 3DS, incluidos Metal Gear Solid Snake Eater 3D o Resident Evil Revelations, además de algún clásico moderno como Nintendogs + Cats.

Y luego está la Consola Virtual. Este mes de marzo es el mes retro y llegan a la consola una colección realmente impresionante de títulos inmortales. Para empezar, tenemos clásicos de NES: Super Mario Bros., Punch Out y Metroid, y de Game Boy: Kid Icarus Of Myths and Monsters y Dr. Mario. Por último, otro gran estreno en la Consola Virtual son



Arte en 3D: la cámara de la consola, que hace fotos y vídeo 3D, es toda una herramienta artística, como han demostrado profesionales como Txema Salvans.



los **clásicos de Game Gear**, la consola portátil con la que SEGA compitió con Game Boy. Los primeros juegos disponibles serán Dragon Crystal, Shinobi y Sonic The Hedgehog: Triple Trouble.

Está claro que la eShop satisface las necesidades de los más jugones, pero Nintendo sigue esforzándose por tener juegos para todo tipo de público, y ha lanzado **Lola's Alphabet Train**, un título con el que los más pequeños mejorarán su habilidad de lectura.

Graba vídeo en 3D

La función de cámara es otro de los extras clave de 3DS. Desde la actualización de finales de año, la consola no sólo hace fotos 3D sino que también graba vídeo en tres dimensiones (ya sabes que 3DS se actualiza vía conexión Wi-Fi online. En el menú Home, pulsa en el icono Configuración de la Consola, la llave inglesa, y una vez aquí en la pestaña Otras Opciones). Los vídeos pueden durar hasta 10 minutos y se guardan siempre en la tarjeta SD. Como en la fotos, puedes elegir un tipo de lente para grabar en blanco y negro o en negativo, además de ajustar las dos imágenes que ofrecen cada cámara externa para lograr un 3D perfecto. Además, el modo Director ofrece opciones especiales: grabar frames a intervalos o cada vez que pulsamos (¿quieres hacer tus propias pelis "stop motion"?). Y la opción montaje permite parar la grabación y retomarla después, creando vídeos que cambien de plano por corte.



La Consola Virtual crece con juegos de NES como Punch Out y de la consola portátil de SEGA, GameGear.

No podemos olvidarnos de otras funciones: con Nintendo 3DS Sound la consola se convierte en un reproductor de música, la Plaza Mii ofrece divertidos juegos (de hecho, hay un **nuevo panel de Kid Icarus**), la Realidad Aumentada la utilizan cada vez más juegos... Nintendo tiene claro que una consola sirve sobre todo para jugar, pero día a día te da más funciones que convierten a 3DS en tu compañera inseparable.

> LA CÁMARA EN 3D, PARA HACER FOTOS Y VIDEO SIEMPRE SERÁ UN RECLAMO FORMIDABLE.



Bájate demos con códigos QR

Enfocando con la cámara de 3DS estos códigos QR, conectarás con la eShop para bajarte gratis la demo correspondiente. Desde el menú Home, pulsa L o R para activar la cámara; pulsa luego la pestaña para Códigos QR en la táctil y enfoca el código.



Descárgate la demo de
Cooking Mama 4



Descárgate la demo de
Resident Evil Revelations



Descárgate la demo de
Crush 3D



Descárgate la demo de
Nintendogs + Cats



Descárgate la demo de
Dead or Alive Dimensions



Descárgate la demo de
Metal Gear Solid Snake Eater 3D



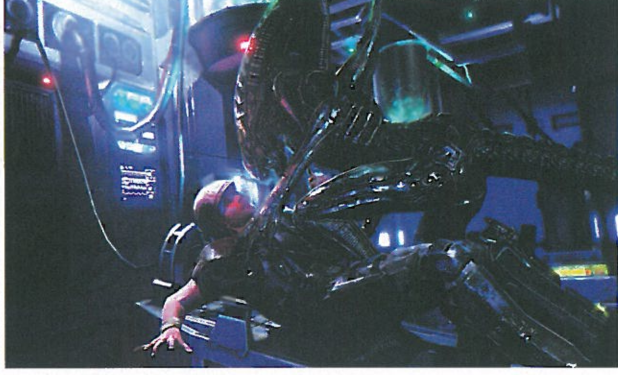
Descárgate la demo de
Rhythm Thief

El cine que viene... ¡se juega!

7 Juegos de película

Hemos echado un vistazo a la cartelera y muchos de los estrenos más esperados en el cine serán también bombazos para nuestras consolas. Aquí te traemos estos siete.





1 Aliens Colonial Marines

Compañía SEGA **Desarrollo** Gearbox **Consola** Wii U
Lanzamiento Sin determinar/probable: fin de año **Basado en** el universo de películas ALIEN



Varios de los medios más prestigioso lo han elegido como uno de los juegos más prometedores de Wii U. A la vista de las imágenes, igual se han quedado cortos. Y eso que de momento solo se han publicado pequeño tráileres, además de lo que se pudo ver en el E3 del año pasado, pero todos estamos convencidos de que será uno de los hits de 2012.

La saga de cine de la que bebe, Aliens, ese perfecto homenaje a la acción y el suspense infinitos, hacen presagiar que Sega cuenta con un éxito entre manos. Y para que no quepa ninguna duda, fijaos en el equipo de desarrollo elegido: Gearbox (Borderlands, Half Life...). Su intención con Aliens Colonial Marines es la de "suceder" a la saga cinematográfica con un espectáculo interactivo que revolucione las experiencias de los mejores juegos de disparos. Para eso hace falta que Nintendo ponga en manos de los desarrolladores la mejor capacidad gráfica posible, tanto en lo que veremos en la televisión como en el mando, que es lo que le ha pedido el presidente de Gearbox, Randy Pitchford, a Nintendo.


Peliculones
PRESENTE Y FUTURO
Estrenos entre abril y 2013, basados en nuevas películas o en clásicos.
PARA TODAS LAS CONSOLAS
Wii, DS, 3DS y hasta Wii U
COMPAÑÍAS DE CINE
Destaca la presencia de Activision, pero también están Sega, Namco Bandai...
LA PELÍCULA
Un poco de historia no nos vendrá mal...
ALIENS es de 1986 y supone el regreso a la asfixiante nave de la primera parte, con mucha más acción, dirigida por James Cameron.
GEARBOX: ESPERAMOS QUE Wii U SEA MUCHO MÁS POTENTE QUE SUS ACTUALES RIVALES.



2 Star Trek

Compañía Namco Bandai **Desarrollo** Digital Extremes **Estreno** 1er trimestre 2013 **Consola** Todas **Basado en** La nueva peli de Star Trek, de JJ Abrams

La nueva película de Star Trek llega el 17 de mayo de 2013, y no vendrá sola. Namco Bandai ya ha anunciado que tendrá el videojuego listo para antes del estreno. Será con una historia independiente en la que Kirk y Spock tienen que juntar sus fuerzas para evitar que una raza legendaria conquiste la galaxia.

Aunque en fase prealfa, el juego ya se presentó en el pasado E3 donde recibió los elogios de la crítica, de hecho fue incluido entre los 5 mejores juegos del E3 según la CNN. Claro que Namco se ha asegurado la participación de los mejores: el estudio de desarrollo es Digital Extremes, creadores de Bioshock 2 y Unreal Tournament, y la historia es obra de Marianne Krawczyk, ganadora de un BAFTA por su guión de God Of War. Aun falta para que le echemos el ojo a la versión definitiva, pero la promesa es que tendremos una experiencia cooperativa satisfactoria, amplia y variada. Kirk y Spock dándolo todo.



3 Men in Black

Compañía Activision **Desarrollo** Fun Labs **Estreno** 18 de mayo **Consola** Wii, DS y 3DS. **Basado en** Men in Black 3, de Columbia Pictures.

Juego y cine se vuelven a dar la mano en el nuevo episodio de Men in Black. Esta vez con más razón que nunca, porque se busca una experiencia de alto contenido cinematográfico. Acción, humor y los efectos especiales característicos de esta saga de acción nos estarán esperando en todas las consolas de Nintendo, junto a los personajes ya conocidos que perseguirán a nuevos y terribles villanos.

LA PELÍCULA

Viajes en el tiempo y mitos de juventud.

MICHAEL J. FOX saltó a la fama gracias a las tres pelis de Universal, en las que saltos en el tiempo, amor y amistad creaban una historia emocionante.

4 Back to the Future

Compañía Deep Silver **Desarrollo** Telltale **Consola** Wii **Lanzamiento** Abril **Basado en** la franquicia de Universal Pictures Regreso al Futuro

¿Te suenan Marty McFly, el DeLorean, Doc Brown? ¡Pues están de vuelta! En una aventura totalmente nueva que nos situará seis meses después de la tercera película: el DeLorean regresa a Hill Valley y Marty debe viajar en el tiempo para conseguir la ayuda de Emmet Brown. Aparecerán todos los personajes en forma de recreaciones virtuales, y las voces serán del doblaje original.



5 Battleship

Compañía Activision **Desarrollo** Magic Pockets **Estreno** Abril **Consola** Wii, DS Y 3DS **Basado en** la película de Universal Pictures que llega en abril.

¿A que nunca pensasteis que el clásico juego de los barquitos de toda la vida, Hundir la Flota, diera para tanto? Activision Blizzard y Universal sí lo han visto claro. La peli rebosará acción, el juego combinará estrategia naval con shooter en primera persona. Y tú serás un especialista en desactivación de bombas cuyo objetivo es coordinar los ataques de la flota americana contra los invasores. Fusión táctica y de acción, sobre la base del juego de mesa.



6 El increíble Spider-Man

Compañía Activision **Desarrollo** Beenox **Estreno** 29 de junio **Consola** Wii, DS, 3DS **Basado en** la película Amazing Spider-Man de Sony Pictures

Activision y Marvel aliadas. Eso suena bien. Aunque no tanto como el suave ulular de la tela de araña recorriendo los edificios de Manhattan de punta a punta. Toca esperar a verano, pero aprovecharemos para ver la película y seguir la acción con conocimiento de causa. Y eso que el juego recogerá los eventos posteriores al film, controlando a un Spider-Man que debe proteger la ciudad de un montón de amenazas.

Beenox es el estudio que se ha encargado del desarrollo, sobre un guión original del escritor Seamus Kevin Fahey. Cosas que debemos tener en cuenta, a la vista de los primeros vídeos: variedad y suavidad de movimientos, gigantesco escenario abierto en el que cumplir misiones primarias y secundarias, y una puesta en escena superior a todo lo visto hasta el momento. Confiamos en ti hombre araña, no puedes fallarnos.

LA PELÍCULA
O el universo que da vida a estas criaturas.

TRANSFORMERS es una mezcla de acción robótica, juguetes de Hasbro y animación japonesa en tres entregas que les han llevado al éxito.

7 Transformers Fall of cybertron

Compañía Activision **Desarrollo** High Moon Studios **Consola** Sin determinar **Lanzamiento:** 2012 **Basado en** el universo (de juguetes y películas) Transformers

A la quinta debe ir la vencida. ¿Qué va a poner el próximo Fall of Cybertron sobre la mesa para subir el listón? Desde el estudio nos cuentan que va a ser la mayor apuesta con Transformers hasta el momento. La historia será original y ampliará el universo Transformers para divertir a todos los fans. Atentos al final de año, porque puede haber sorpresas. ¿Quizá Wii U?

Novedades

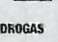


Cómo puntuamos

Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I.



7 EDAD RECOMENDADA · VIOLENCIA · DISCRIMINACIÓN · LENGUAJE SOEZ · SEXO · DROGAS · MIEDO

Los iconos de DS





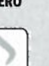





PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE

Los iconos de Wii



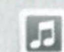






NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

Los iconos de 3DS











REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/ CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

Los códigos QR

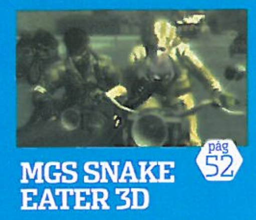
DESCÁRGATE la demo en la eShop 3DS

Estos códigos indican que hay una demo disponible en la eShop. Para descargártela, desde el menú HOME pulsa L o R y pincha en el cuadro con el código QR. Sigue las instrucciones.

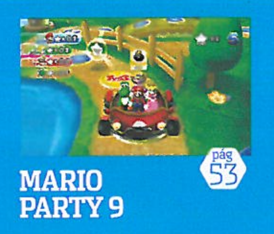
LOS MEJORES JUEGOS QUE PUNTUAMOS



INAZUMA ELEVEN 2 pág 50



MGS SNAKE EATER 3D pág 52



MARIO PARTY 9 pág 53



POKéPARK 2 MUNDO DE ILUSIONES pág 54







Kid Icarus Uprising

Directamente desde los cielos, llega a 3DS un ángel destinado a protagonizar el mejor juego de acción del año.



- Aventura de acción
- Nintendo
- De 1 a 6 jug. (6 online)
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 45,95 €
- 23 de marzo
- **Argumento** La diosa de la oscuridad, Medusa, vuelve a amenazar al mundo. Y el único que puede detenerla es Pit, un joven ángel y paladín de la luz.

REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

Se llama **Pit**. Fue una estrella en los ochenta, cuando protagonizó **Kid Icarus para NES** y se codeó con Samus, Mario o Link en el panteón de Nintendo. Pero, mientras sus hermanos mayores protagonizaban nuevos títulos, él se conformó con una secuela para Game Boy y con dormir un largo sueño en el limbo de los personajes olvidados. Algo poco apropiado para un ángel, ¿verdad? La cosa comenzó a cambiar cuando **Masahiro Sakurai** le recuperó con nuevo aspecto y poderes en **Super Smash Bros. Brawl**, el colosal juego de lucha de Wii. Y ahora, volando desde las nubes, **Pit baja a 3DS** en el juego de acción más especial, una maravilla que no va a dejar indiferente a nadie y que devolverá al héroe a la altura que se merece.

Resurrección oscura

Hace 25 años, Pit derrotó a **Medusa**, la diosa de la oscuridad. Pero la villana ha renacido, quiere venganza, y sólo con la ayuda de **Palutena**, diosa de la luz, Pit podrá detenerla. Y es que Pit es valiente y decido, sí, pero sus poderes son limitados. Por ejemplo, tiene alas, pero no puede volar. Por ello, al comienzo de cada nivel Palutena le dota de **capacidad de vuelo** durante cinco minutos, y después Pit se las tiene que apañar a pie. Todas las fases de la aventura tienen estas dos partes: durante el vuelo **el avance es automático** (Palutena guía a Pit por el aire), mientras que en las **fases a pie** nos movemos libremente. Y estos dos estilos de juego tienen algo en común: grandes dosis de **acción** y un control muy especial.

El guerrero total

Sí, el **control de Kid Icarus es diferente**: desplazamos a Pit con el stick de la consola, dirigimos **el punto de mira** moviendo **el stylus** sobre la pantalla táctil y disparamos con el botón L a los montones de enemigos que nos acosan. Durante el vuelo, este sistema no puede ser más intuitivo: desplazas a Pit para esquivar los disparos y masacras malos sin cesar. En el suelo la cosa tiene más miga: exploras **entornos 3D**, así que es necesario **mover la cámara**. Esto se hace deslizando rápidamente el stylus en la dirección en la que queremos que gire. ¿Complicado? Puede parecértelo al principio, pero no lo es para nada. Es más, pronto



El ángel Pit ha vuelto a Nintendo para salvar su mundo, inspirado en la Grecia clásica pero con toques muy fantásticos.



El juego tiene cientos de armas, cada una con poderes distintos que marcan la forma de jugar. Son un elemento clave.



Cada nivel de la aventura ofrece nuevos enemigos, sorpresas como personajes que nos ayudan, elementos y mecánicas propias.

El Caldero Maligno: tú regulas la dificultad

Al comenzar cada nivel, podemos arrojar los corazones acumulados en un caldero que regula la dificultad de 0 a 9. Hazte una idea: de 2 a 3 es dificultad normal. La 9 es infernal. Y, cuanto más difícil, mejores recompensas.





descubres que Pit es un héroe con muchísimas facultades, como realizar **esquivas ultraveloces** si mueves el stick justo cuando vas a recibir un impacto, o distintos disparos según si anda o corre. Realizar estas acciones es intuitivo, y ya hacen de Pit un guerrero excepcional. Pero, lo que marca la diferencia es sobre todo su **armamento**...

¡A las armas! (y hay cientos)

Una de las claves del juego es la asombrosa **variedad de armas** disponibles: literalmente cientos, agrupadas en **nueve clases**: báculos, arcos, mazas, orbitales, espadas, garras, palmas, cañones y brazaletes. Con cada una se combate de una manera, pero es que, además, cada arma individual tiene **sus propias características** que la hacen única, desde el daño que produce a efectos especiales como envenenamiento o aturdimiento. Antes de cada nivel, elegimos una de entre todas las disponibles, y te aseguramos que la experiencia es muy distinta. Si eliges **un arco**, seguramente te irá de maravilla en el cielo, porque sus disparos se dirigen automáticamente a los objetivos cercanos al punto de mira. Pero en tierra puedes echar de menos **la potencia cuerpo a cuerpo de una maza**... Quizá lo mejor sea elegir **una espada**, pues suelen ser bastante equilibradas, o **un cañón**, muy poderoso. Pero cuidado: pesa mucho y te moverás más despacio. Las armas se consiguen tras superar cada capítulo, **comprándolas** con los corazones que ganamos al



Confianza en Sakurai

Líder de Project Sora. Tras su éxito al frente de Super Smash Bros. Brawl, Nintendo le ha dado carta blanca para desatar su imaginación en Kid Icarus Uprising.

HAY CIENTOS DE ARMAS, Y CADA UNA TIENE VALORES PROPIOS Y ÚNICOS.



En algunos niveles hay vehículos. Este exotanque es uno de ellos, pero también hay un robot, el Mecatitán, y la esfera de éter, una bola flotante de metal.



¡Con ustedes, Pit Oscuro! Este personaje hace acto de presencia en el modo Historia. Es valiente, chulito y le encanta pelear... pero quién sabe si no tiene buen corazón.



Pit, todo un ídolo del aire

Cada nivel comienza con 5 minutos de vuelo sobre raíles, shooter en estado puro con Pit disparando contra todo lo que se mueve.



Los dones son poderes extra que seleccionamos antes de cada nivel. Desde súper saltos a ataques demoledores.



Pit también "grinda". En muchos niveles hay raíles por los que deslizarnos. Pero sin parar de disparar y golpear a los malos, ¿eh?

derrotar a los enemigos o incluso **fusionando** las que ya tenemos para **crear nuevas**. No llegarás a tenerlas todas, son demasiadas, pero conseguir nuevas va a convertirse en tu obsesión.

Los dones de Palutena

El sistema de combate te parece profundo, ¿eh? Pues espérate, que aún no te lo hemos contado todo. Además de las armas, tienes **los dones.** Estos poderes los consigues durante tu aventura, y los vas **acumulando**. Antes de cada fase, puedes elegir cuáles quieres usar, y de una manera muy curiosa: cada don tiene **forma de pieza**, y tú las encajas en un tablero intentando optimizar el espacio cual nuevo propietario tras volver del Ikea. Estos dones son muy variados, desde **supersaltos** a **lluvias de meteoritos** o recuperación de vida, y los activas, sin pausa ninguna en la acción, con **la cruceta** o la pantalla táctil.

PIT TIENE MÁS HABILIDADES DE COMBATE QUE NADIE. Y SE CONTROLAN BIEN.

¿Convencido ya de que no ha pasado por 3DS una máquina de pelear mejor que Pit? Pero no te creas que esto hace el juego fácil. Para empezar, porque **los enemigos** no dejan de acosarnos: los hay de todo tipo, desde **criaturas mitológicas** a seres surrealistas **como un cofre con piernas de mujer**, y lo mejor es que cada tipo actúa de una manera y tendrás que derrotarle con una estrategia concreta. Si el malo tiene forma de torre, apúntale a **la cabeza**; si cambia de color, fíjate en que según su tonalidad será vulnerable a los ataques cuerpo

Juégalo sobre esta base...

En la caja del juego encontrarás una sorpresa: una base plegable para que coloques tu 3DS mientras juegas. Está pensada para que no te canses si juegas mucho tiempo sujetando la consola solo con un mano, ya que con la otra usas el stylus. Fija la consola la mar de bien y es muy estable.



30 grandes momentos de

Transmitir en un texto lo sorprendente que llega a ser Kid Icarus Uprising, su gran profundidad y su varied
ese motivo, creemos que lo mejor es explicarte los momentos más intensos y emocionantes y que hemos



01 Emprendiendo el vuelo Ya los primeros instantes son de vértigo, con Pit cruzando el cielo como un rayo y nosotros comprobando lo intuitivo que es apuntar con el stick.



02 Acción en tierra firme Los momentos en tierra también sorprenden, porque no baja la altísima intensidad de la acción y por lo grandes que son los escenarios por explorar.



03 Qué bien lucha Pit El sistema de combate es profundísimo, tanto por la variedad de armas como por la gran cantidad de ataques que Pit puede realizar.



04 ¡Es impresionante! Y lo compruebas al jugar un par de niveles: la velocidad a la que se mueve todo, los efectos gráficos, los jefes finales... es un espectáculo.



05 Qué maja, Palutena Las constantes conversaciones con ella rebosan optimismo y sentido del humor. Y entre Pit y ella hay química, de eso no cabe duda.



06 Qué malo más chulo Sí, otro aciertazo del juego es que cada tipo de enemigo ataca de una manera y tiene su punto débil. Ten muy en cuenta a qué malo te enfrentas...



07 Un jefe de tres cabezas El enfrentamiento con la hidra en la fase tres es colosal: tiene tres cabezas con tres personalidades, es graciosa y... ¡de tamaño colosal!



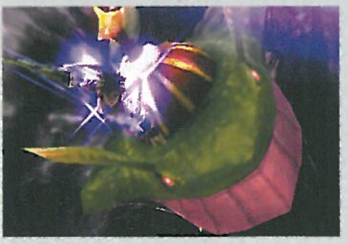
08 Con ayuda de Magnus La primera vez que te ayuda este humano controlado por la consola es una sorpresa, y demuestra que el desarrollo siempre ofrece novedades.



09 Este enemigo me suena Porque salía en Kid Icarus de NES. Sí, todos los enemigos clásicos están aquí, y mantiene su diseño entre surrealista, divertido y amenazador.



10 Una dieta equilibrada ¡Qué hambre! Pit recupera vida de forma poco espiritual: zampando la gran variedad de alimentos que hay por los escenarios. ¡Menuda hamburguesa!



11 Huida en pleno vuelo En las fases de vuelo, guiadas, la cámara ofrece tomas flipantes, como en esta persecución en la que Pit huye de esta especie de ballena gigante.



12 Lobezno estaría orgulloso Las garras son un tipo de arma que da gusto usar: en las batallas cuerpo a cuerpo, nada golpea más veces en menos tiempo.



13 ... y Thor también Porque las mazas también son la pera. Vale, son más lentas, pero el daño que hace cada uno de sus impactos no tiene parangón atacando de cerca.



14 El regalo merecido En los escenarios hay muchas bifurcaciones y recovecos, y en ellos suele haber cofres. ¿Qué guardará este, un arma, un don...? ¡Qué emocionante!



15 Esto es jugar a tope Cuando usamos el caldero para aumentar la dificultad de los niveles nos encontramos con una experiencia nueva y un juego exigente como pocos.



16 ¿Eso son metroids? Pues, si no es así, se le parecen muchísimo. Como en el juego de NES, aquí tienes un gran homenaje a Metroid. Y sí, también chupan la vida.

Kid Icarus

de situaciones no es tarea fácil. Por vivido con este singular juego.



17 De visita por el espacio Siguiendo con los guiños, estos son los piratas especiales. Tienen su propia fase galáctica, ¡el juego ofrece una variedad de escenarios increíble!



18 Un 3D de vértigo Antes de alcanzar la zona a pie, en cada nivel disfrutamos de un plano aéreo en 3D que le deja a uno picueto. Qué bien se aprovecha el efecto.



19 El rey de los cielos Dibuja rápidamente dos líneas en la táctil, y Pit gira así de bien para esquivar los ataques. Tan elegante como todo el diseño del juego.



20 ¡Dame tu fuerza, Palutena! Los dones son otro elemento increíble, y algunos, como esta lluvia de meteoritos, son fundamentales para desequilibrar las batallas multijugador.



21 Un baño en la Terma A Pit le vuelven loco, y nos sirven para recuperar toda la vida. Atención a la conversación entre Pit y Magnus cuando las visitan juntos... hilarante.



22 Impresionante Medusa ¿Puede una mujer con el cabello formado por serpientes ser bella? Pues sí, mucho, como demuestra la impresionante villana del juego.



23 ¡Patadón del cofre! Sí, cuando te acercas a algún cofre puedes encontrarte una sorpresita de este calibre: piernas largas y patadas a lo Pepe.



24 La ayuda del Paladín El ítem más genial del juego es este pequeño ángel alado que te acompaña por unos segundos. Sí, también estaba en el juego de NES.



25 Marchando un exotanque Aparece en algunos niveles, puedes subirte y bajarte de él cuando quieras, y destruye a los malos que da gusto con su cañón láser doble.



26 Jugando en equipo El modo multijugador Luces y Sombras, en el que hacemos equipo con dos amigos, no sólo es intenso, sino muy estratégico. ¡Flipante!



27 Siempre hay rivales... Porque gracias al Wi-Fi online siempre hay jugadores de Europa o USA con los que competir. Otra razón que hace de este un juego laaargo...



28 ¡A la rica recompensa! Las partidas multijugador son una de las mejores maneras de conseguir armas rápidamente. ¡Y algunas son exclusivas y poderosas!



29 La Realidad Aumentada El extra definitivo son estas luchas en las que las cartas de Kid Icarus cobran vida. Te detallamos el sistema bien a fondo en este análisis.



30 Secretos y misterios... Nintendo nos ha confiado secretos que no podemos revelar hasta el 23 de marzo. Kid Icarus tiene aún más sorpresas impresionantes.


El multijugador es para 6 jugadores. Hay modos por equipos y todos contra todos.

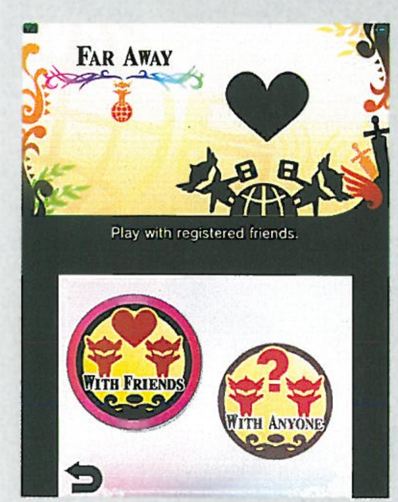

Luces y Sombras es el modo estrella. Un tres contra tres realmente superadictivo.

Online y StreetPass: un juego conectado

Kid Icarus Uprising aprovecha al máximo las posibilidades de conexión de 3DS. En los modos multijugador podemos conectarnos online para jugar con nuestros amigos o jugadores europeos y americanos. Mediante StreetPass, cambiamos gemas con otro jugadores para después fusionarlas con nuestras armas y crear nuevas.



StreetPass nos permite conseguir nuevas gemas con las que fabricar armas.



Vía Wi-Fi, el juego ofrece un multiplayer tan completo como el de Mario Kart.



Control de tierra

Los escenarios terrestres los exploramos libremente. Con la táctil movemos tanto la cámara como el punto de mira.

a cuerpo o a los disparos... Estas diferencias entre los enemigos dan variedad a la acción, como también lo hace **el diseño de los niveles**. No sólo están llenos de zonas secretas, sino que el esfuerzo porque cada fase sea distinta es enorme, incluyendo nuevos elementos como **vehículos** (un tanque, un robot, una esfera flotante) o **zonas de plataformas**... Precisamente, estas son las únicas que no están a la altura del resto, porque el control, que funciona a la perfección en **la tormenta de acción** que ofrece el juego, no es preciso para saltar. Afortunadamente, esto sólo es un problema en momentos puntuales, y se soluciona pasándolas con precaución.

Humor y épica

A estas alturas, ya hemos dejado claro que Kid Icarus es **profundísimo** y está cuidado hasta el mínimo detalle en su mecánica de juego. Pero hay que destacar otro elemento también mimado al máximo y tan original como el desarrollo: **la puesta en escena**. Estamos ante uno de esos juegos con buenos gráficos, sí, pero que destaca visualmente por algo más: por tener una estética única y un enorme **sentido del espectáculo... y del humor**. Esto es herencia directa del juego original, y algunos enemigos imposibles, como las narices gigantes con gafas, se recuperan del juego de NES. Pero después, esperad de todo, desde flanes con ojos a hidras de tres cabezas con personalidad múltiple.

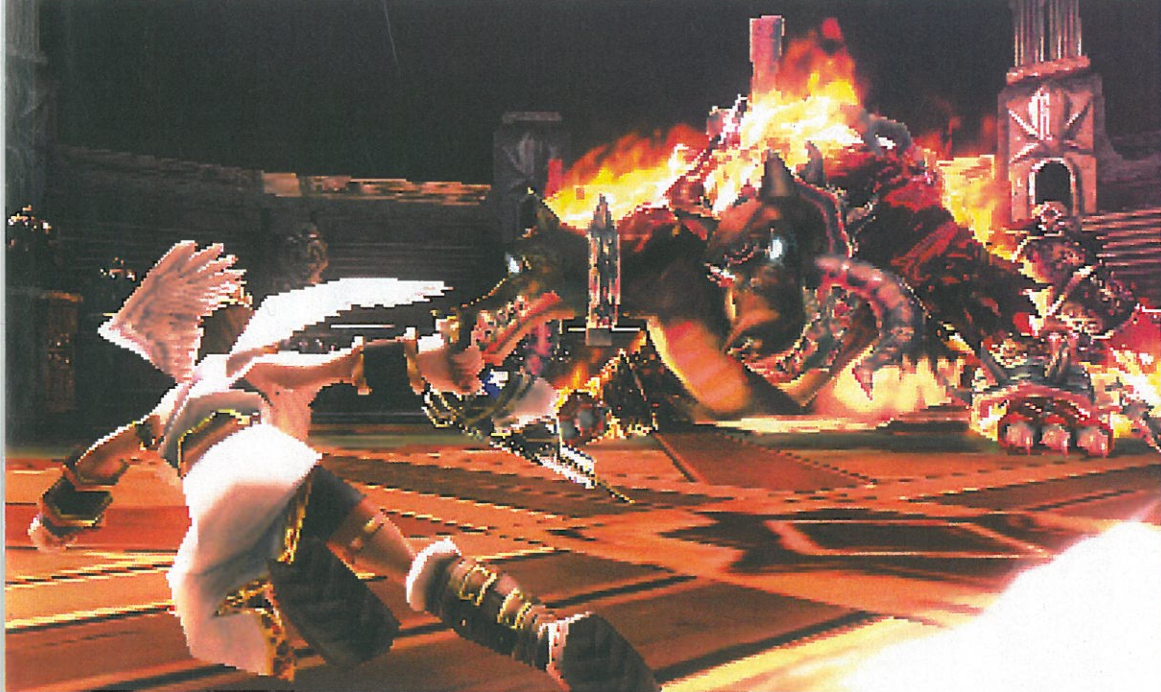
La manera de **narrar la historia** también contribuye mucho al humor. Tanto al comenzar las fases como durante



Un origen renovado

En la eShop de 3DS está la versión 3D Classic, del juego de NES, con gráficos remozados. Y en la Consola Virtual, **Kid Icarus Of Myths and Monsters**, de GB.

PIT Y PALUTENA SON SIMPATIQUÍSIMOS, Y EL JUEGO DESBORDA HUMOR.



Al final de cada nivel nos espera un jefe. Los hay de todos los tamaños, y gráficamente son impresionantes.



Estas puertas sólo puedes abrirlas si juegas en una dificultad igual o superior a su número. Otra elemento que aumenta la rejugabilidad.



El sistema de combate es excelente: fijas a los enemigos y te desplazas a su alrededor lanzando espadazos y esquivando los ataques.

Cientos de armas para conseguir y coleccionar

Las compramos con corazones o creamos nuevas fusionando las que tenemos. Cada una tiene sus características, y para pasar los niveles de dificultad altos necesitas las más potentes.







las mismas, **Palutena y Pit no paran de hablar** (con la intervención de vez en cuando de algunos malos). Nosotros escuchamos sus voces en inglés y leemos **los subtítulos en castellano**, y son diálogos con su función en el juego (como tutorial o dándonos consejos), pero también muy, muy divertidos. La relación entre **Palutena** y **Pit** es genial, con mutua admiración, algunos piques y algo de tonteo adolescente. Y, como guinda, muchos de los diálogos hacen referencias a la propia naturaleza de videojuego de la aventura.

El mayor reto de 3DS

Kid Icarus Uprising también sabe ser **épico** cuando hace falta, jugando con el enorme tamaño de los enemigos finales y una banda sonora genial. Pero el auténtica desafío lo decides tú, **regulando el nivel de dificultad**. Nos explicamos: antes de cada nivel, podemos

LOS NIVELES DE DIFICULTAD MÁS ALTOS SON SOLO PARA JUGADORES VIRTUOSOS.

elegir el nivel de dificultad en **una escala de 0 a 9**. Entre 2 y 3 es más o menos dificultad normal. Para subir la dificultad, hay que pagar corazones (que dejan los enemigos al morir), así que no podemos hacerlo siempre que queramos. Y, **si morimos, la dificultad baja** un poco automáticamente, y no podemos volver a "comprarla" a no ser que empecemos el capítulo desde el principio. Es decir: tienes que currártelo mucho para acabar las fases con un nivel de dificultad alto, que supone **muchos más enemigos** y con ataques mucho más poderosos.

Las Tarjetas R.A.: el modo extra definitivo

Con el juego vienen 6, nosotros te regalamos un sobre con seis más en este número... ¡Y cobran vida en 3DS!

Efectivamente: Kid Icarus Uprising viene con estas cartas que sirven para jugar gracias a las opciones de Realidad Aumentada de la consola. Basta con seleccionar en el juego la opción adecuada, enfocas la carta con la cámara de la consola y verás sobre ella la imagen del personaje que representa. Enfrenta dos y... ¡lucharán entre ellas! Habrá muchas tarjetas que coleccionar y podrás conseguirlas de distintas maneras. Por ejemplo, todos los que prereserven el juego recibirán un pack con 24 tarjetas adicionales. En el Club Nintendo, a cambio de 250 Estrellas, obtendrás dos paquetes con seis tarjetas RA cada uno. Algunos paquetes tendrán tarjetas muy difíciles de conseguir, así que ¡buena suerte!



Los buenos y los malos cobrarán vida al enfocar las cartas.



Cuando enfrentemos dos cartas, lucharán entre ellas.



Habrá muchas cartas distintas de personajes, armas, vehículos...



Y recuerda: las cartas sólo funcionan si tienes el juego.



De hecho, a partir del 7 la dificultad empieza a ser demoniaca, y más te vale que hayas conseguido **armas muy poderosas**, o ni lo intentes. Más dificultad supone mayores recompensas, además del reto personal. Y, por si fuera poco, en todos los niveles hay zonas a la que sólo se puede acceder con un nivel de dificultad alto, lo cual incita todavía más a rejugar y descubrir qué ocultan.

Guerra de ángeles

De hecho, a este cartucho vas a volver durante meses, y no sólo porque la aventura para un jugador sea larga y rejugable. Es que también tiene un **multijugador épico**, para hasta 6 jugadores en red local o Wi-Fi online. El modo principal se llama **Luces y Sombras**: en él, te alías con dos jugadores para enfrentarte a otro equipo de tres. Todo el equipo comparte una misma barra de salud, que es más pequeña cuanto más poderosas sean las armas que usamos (podemos elegir entre las desbloqueadas en la aventura). El objetivo principal es vaciar la barra de salud del equipo rival, lo que transformará a uno de sus miembros en **un poderoso ángel**. El equipo que derrota al ángel contrario gana, en partidas superemocionantes en las que la **cooperación es fundamental**: u os coordináis para proteger al ángel de tu equipo, o podéis daros por perdidos.

Además, hay un **modo Supervivencia**, típico todos contra todos para hasta 6 jugadores (si no somos tantos, podemos jugar con personajes controlados por la máquina). Estos modos multijugador



La joya de Nintendo

Project Sora es un estudio fundado por **Satoru Iwata** y **Masahiro Sakurai** en 2009. Propiedad de Nintendo, Uprising es su primer juego. En sus manos está el futuro de la saga **Smash Bros**.

AL MODO HISTORIA, YA LARGO DE POR SÍ, SE AÑADE UN MULTIJUGADOR TOTAL.

EL DATO
Las cartas vienen aleatoriamente en sobres de 6 (como el que regalamos). ¡Busca las cartas más raras!

tienen sus propios escenarios, grandes **arenas de batalla** con zonas a diferentes alturas. Y jugar en compañía tiene recompensa: sólo en estos modos puedes conseguir ciertas armas especiales.

Jugar con y sin base

Kid Icarus nos ha parecido **un juego fantástico** y que, objetivamente, ofrece toneladas de contenido para disfrutar (y eso que no os hemos hablado de los paneles que revelamos consiguiendo ciertos retos, o de las colecciones de extras...). Pero no queríamos cerrar sin tocar el tema de la inclusión de **la base para colocar la consola**. No es fundamental jugar con ella. Es más, para partidas de duración corta o media, Kid Icarus se juega perfectamente agarrando el stylus con la derecha y la consola con la izquierda. Eso sí, en partidas más largas en tu casa, agradecerás usarla para no cansarte. Ah, y si eres zurdo,

CUIDADO AL MÍNIMO DETALLE, KID ICARUS LLEGA A LO MÁS ALTO DE NINTENDO 3DS.

puedes conectar **el Botón Deslizante Pro** para mover a Pit con su stick y usar el stylus con la izquierda (no, no es posible jugar con los dos sticks, no tendría sentido porque no moveríamos el punto de mira con la precisión que da el stylus). Una prueba más de que **Kid Icarus Uprising se ha cuidado al detalle**. Pero, aún más importante: para crearlo, se ha pensado en nosotros, los jugadores. En divertirnos, emocionarnos y ofrecernos horas y horas de juego. Enhorabuena, señor Sakurai: ha conseguido usted su objetivo.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Mayor incluso que su calidad técnica, es su imaginación y su belleza, que merecen sobresaliente.

Diversión ★★★★
Te gustará al principio, te enganchará después y te atrapará cuando descubras su profundidad.

Multijugador ★★★★
Más que un extra, es casi un juego en sí mismo. Por modos, escenarios y armas, es largo... y divertido.

Duración ★★★★
La aventura para un jugador es larga y rejugable. El multijugador, también. Te durará meses.

Lo mejor y lo peor



El sistema de combate, que es el alma del juego. Profundo, único y divertido.

Sólo los más jugones disfrutarán de todo el contenido que atesora. Se sentirán afortunados.

Nuestra opinión

La esencia que hace grande a Nintendo

Kid Icarus Uprising es uno de lo juegos de acción más imaginativos que hemos jugado en años, y un desafío profundo que te reta a mejorar partida a partida, disfrutando con ello. La esencia del videojuego... y de Nintendo.

Te gustará...

Más que...

StarFox 64 3D

Más que...
Resident Evil: The Mercenaries 3D

Total

95

Inazuma Eleven 2

Ventisca Eterna y Tormenta de Fuego



- Rol / Fútbol
- Level-5
- De 1 a 4 Jugadores
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 39,95 €
- 16 de marzo
- Argumento
  Sólo ha pasado una semana desde que el Raimon ganó el Fútbol Frontier, cuando aparece un enemigo inesperado: alienígenas.

PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · Wi-Fi ONLINE

Ya llega, y por partida doble. Los títulos hacen honor a las supertécnicas estrella de Shawn (Ventisca Eterna) y Axel (Tormenta de Fuego), y cada edición se centra un poquito más en uno de ellos. ¿Por cuál te decantas?

EL DATO
Se pueden jugar amistosos contra equipos que hayas derrotado y fichar jugadores de sus plantillas



La Caravana Inazuma es el medio de transporte utilizado por el equipo del Raimon para viajar a través de todo Japón. Objetivo: frustrar los planes de la Academia Alius y buscar nuevos jugadores.



Las escenas son ahora más numerosas y siguen estando dobladas por los actores de la serie.



Hay muchas supertécnicas nuevas, y todas lucen con unas animaciones muy vistosas.

Exploración al más puro rol

Siguiendo las pautas tradicionales del género RPG, tenemos a nuestra disposición numerosas zonas en las que explorar, hablar con otros personajes, encontrar tesoros y hacer avanzar la trama. Puedes mover a Mark con los botones o el stylus, tú eliges.



LA BANDERA nos indica nuestro próximo objetivo. Alcánzalo para seguir la historia.

POR NUESTRO CAMINO vamos encontrando distintas situaciones y muchos personajes con los que hablar.

Sabemos que el primer Inazuma os apasionó. Sabemos que lo jugasteis hasta que vuestras DS echaron humo, y que gozasteis intercambiando jugadores y viendo la serie de televisión. Y sabemos que esperabais esta segunda entrega con mucha impaciencia. Y nosotros también. Y por fin ha llegado el momento... ¡Inazuma Eleven 2 ya está entre nosotros! Y trae consigo una nueva y mejorada dosis de equilibrio entre **exploración rolera y partidos** de jugabilidad táctil exquisita.

El juego más esperado de DS

Si en el primer juego el objetivo era ganar el torneo del Fútbol Frontier para convertirnos en los campeones de Japón, en esta ocasión nos toca encargarnos de algo bien distinto: **detener la amenaza de unos invasores** que afirman ser alienígenas. Sí, como lo oís. Estos extraterrestres (que se identifican por el nombre de Academia Alius) quieren demostrar su superioridad sobre la raza humana y dominar el mundo, y para ello no se les ha ocurrido otra cosa que desafiar a la humanidad en su "sistema imperante": el fútbol. Irán instituto tras instituto, retando a sus equipos y destruyendo sus instalaciones. Tras contemplar el Instituto Raimon en ruinas, nuestros protagonistas emprenderán un viaje por todo el país para evitar que otros institutos corran el mismo destino y buscar a los mejores jugadores que derroten a los enemigos del espacio exterior.



Maestros de la DS

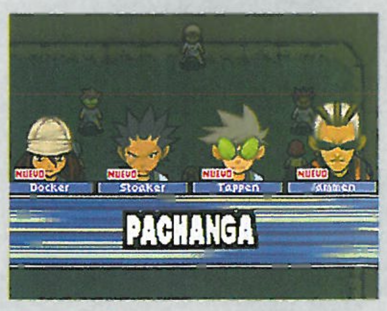
Level-5 también ha desarrollado la exitosa saga del Profesor Layton y el magnífico Dragon Quest IX. Qué grandes son estos seres...

De viaje por Japón

Así que, además de regresar a algunos escenarios del primer Inazuma, el juego nos ofrece todo tipo de nuevas y variadas regiones. En una de ellas, blanca por la nieve, conocemos a Shawn Froste, un nuevo delantero estrella que se une al

Vuelven las pachangas

Seguro que recordáis las pachangas del primer Inazuma. Son el equivalente a los combates aleatorios de otros juegos de rol y consisten en enfrentaros a breves retos de 4 contra 4, con objetivos como marcar un gol, robar el balón o evitar que os lo roben. Esta vez os desafiarán jugadores que padecen el control mental de la Academia Alius.



Los jugadores que os encontréis en pachangas podréis ficharlos luego.





¿Qué edición te llevas?

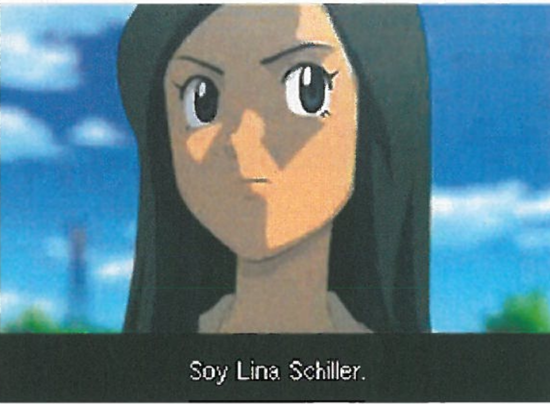
En Ventisca Eterna, Mark está por Silvia, podemos fichar al bisnieto de Axel venido del futuro y jugamos contra el equipo Polvo de Diamantes, capitaneado por Gazelle. Por su parte, en Tormenta de Fuego a Mark le gusta Nelly, podemos fichar al bisnieto de Mark y jugamos contra el Prominence, capitaneado por Torch.



Shawn y Axel, los dos delanteros estrella del equipo del Raimon.



Las luchas por el balón son constantes, y cuando ocurren se nos muestra la animación.





Los partidos cuentan con algunas novedades como los tiros a distancia y los bloqueos de disparos rivales.



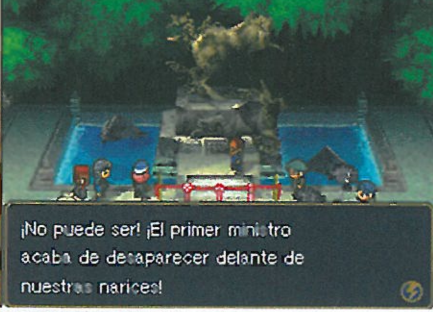
equipo del Raimon para hacer frente a la amenaza alienígena. Otro nuevo personaje es Lina Schiller, la nueva y misteriosa entrenadora del equipo que sustituye a Hillman, aunque también podremos contar con él para que nos ayude a fichar jugadores. Y hablando de jugadores y fichajes, el título cuenta con la colosal cifra de **1500 futbolistas** a los que reclutar.

¿Con cuál te quedas?

Y como ya sabéis, el juego se divide en dos versiones: Tormenta de Fuego y Ventisca Eterna. Cada edición tiene **150 jugadores exclusivos**, hay diferencias en los equipos a los que nos enfrentamos, y por supuesto puedes intercambiar personajes con un amigo que tenga la otra versión. Por otra parte, una de las novedades de Inazuma Eleven 2 con respecto a la primera entrega es que su multijugador es para hasta 4 jugadores simultáneos, aunque sigue sin haber partidos online. Eso sí, podrás conectarte para obtener nuevos jugadores que irán apareciendo periódicamente durante un año. Además, con **la conexión local podrás probar el Modo Encuentro** y retar a otros usuarios con tu



En este menú accedemos a las opciones multijugador, de intercambio y de Wi-Fi.



Los alienígenas también son expertos en abducciones de políticos de renombre.

Los partidos siguen siendo la joya de la corona del juego

Siempre con el stylus, puedes realizar de manera sencilla acciones como avanzar con el balón o desmarcarte para recibir un pase. Cuando colisionan dos jugadores o cuando uno se dispone a chutar, la acción se detiene y entran en juego las supertécnicas, jugadas especiales con animaciones increíbles para robar o mantener el balón y lanzar tiros especiales.



LA PANTALLA SUPERIOR nos muestra el resultado y el tiempo de juego. ¡A marcar goles!

EN LA TÁCTIL se desarrolla el partido. ¡Pásale la pelota a un compañero y cuidado que no te la quiten!

De viaje

¿Alguna vez has querido visitar Japón? Pues qué mejor que hacerlo en compañía de los carismáticos jugadores del Raimon en la Caravana Inazuma. Visitarás un montón de ciudades diversas y sus institutos, parques... y de paso aprenderás geografía japonesa básica. ¿Cuántas de estas regiones te suenan por el nombre? ¡En el juego las conocerás una a una!







"carta de desafío". También es posible recuperar a los jugadores del primer juego, pero no transferir los del 2 al 1. Visualmente sigue los patrones de su predecesor, pero ahora las zonas por explorar son más vistosas, numerosas y variadas, y las excelentes escenas animadas y dobladas se han multiplicado. No cabe duda de que Inazuma Eleven es uno de los más importantes fenómenos actuales en el mundo de los videojuegos (y fuera de ellos), y este título es un paso más hacia la consolidación de su leyenda.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Continuista, pero con más y mejores escenarios y escenas de vídeo. Espectaculares supertécnicas.

Diversión ★★★★
Mantiene una jugabilidad explosiva y unos partidos alucinantes. Muchos jugadores por reclutar.

Multijugador ★★★☆
Un juego idóneo para competir con los amigos. Sólo se echa en falta la opción de partidos online.

Duración ★★★★
Unas 20 horas de trama principal, además de amistosos, fichajes, multijugador y más sorpresas.

Lo mejor y lo peor

Los partidos siguen siendo lo más divertido. La increíble cantidad de jugadores fichables.

El juego ganaría mucho si tuviera la opción de disputar partidos online.

Nuestra opinión

Dignísimo continuador del mejor fútbol rolero

Está construido sobre los excelentes cimientos de su antecesor, con novedades tan interesantes como sus dos versiones, un 50% más de jugadores y un multijugador para 4. Un apasionante derroche de diversión.

Te gustará...

Más que... Inazuma Eleven



Y más que... Dragon Quest Monsters: Joker 2

Total

91



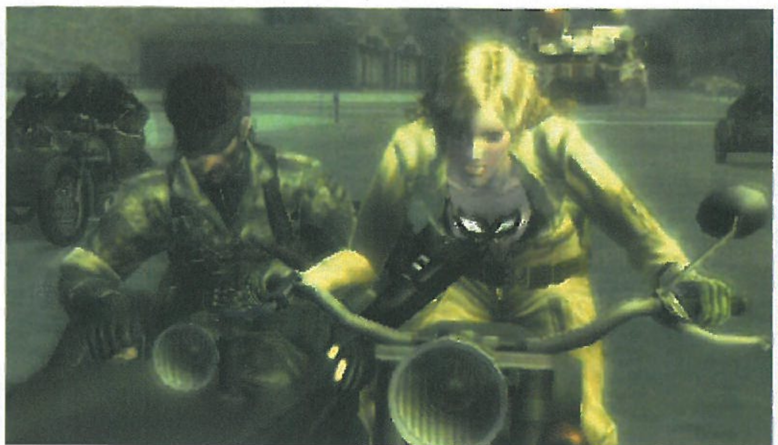
- Acción
- Konami
- 1 jugador
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 39,95 €
- Ya a la venta
- **Argumento**
  Durante la Guerra Fría, un conflicto secreto puso en peligro el mundo. Tu misión es evitarlo, sin ser descubierto por el enemigo.

DESCÁRGATE la demo en la eShop 3DS

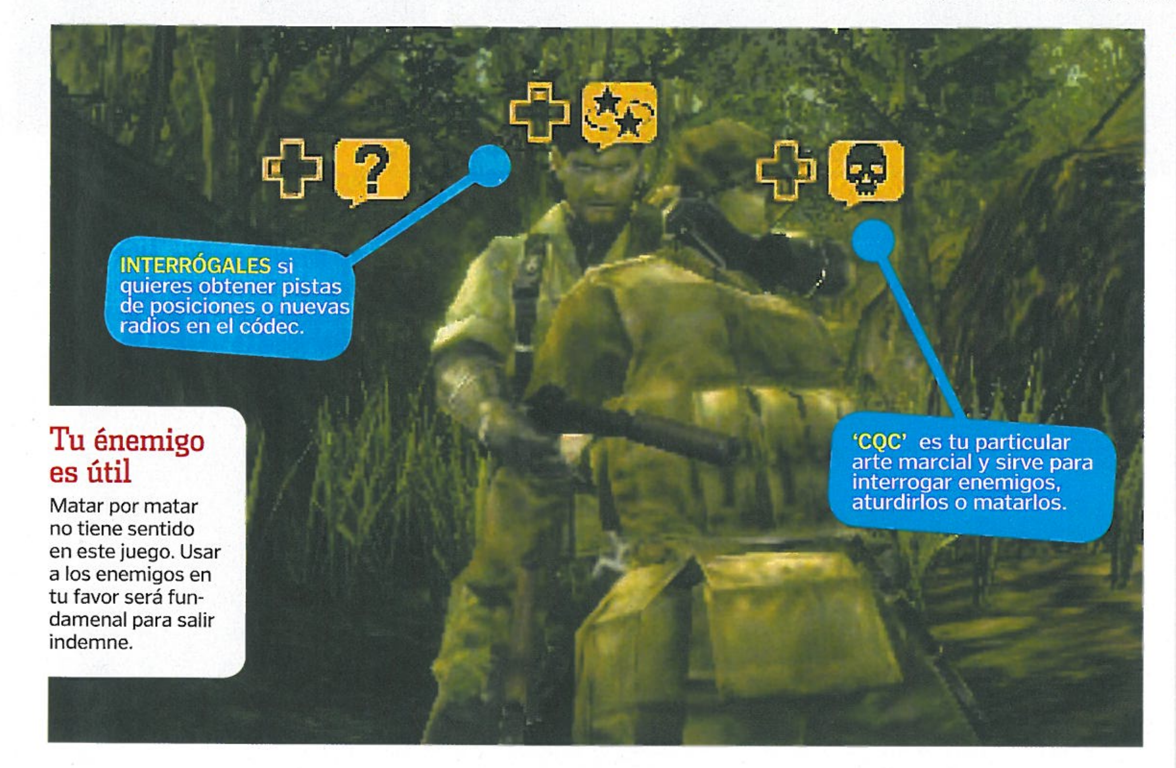
EL DATO
Cientos de armas y objetos, más de veinte camuflajes y 8 jefes finales que no podrás olvidar

Metal Gear Solid Snake Eater 3D

¿Cómo se forjó la leyenda de Snake? Es hora de que lo descubras, pero no será fácil. Tus únicas armas serán tu habilidad para camuflarte y para sobrevivir a un entorno hostil, lleno de peligros y traidores.


Las cinemáticas son constantes en el juego. Aunque a veces resulten algo pesadas, muchos agradecerán los geniales momentos cinematográficos.


Acción e infiltración se reparten el desarrollo del juego. Ser sigiloso tiene su recompensa, pero si te va el cuerpo a cuerpo, no te cortes: también funciona.



Tu enemigo es útil

Matar por matar no tiene sentido en este juego. Usar a los enemigos en tu favor será fundamenal para salir indemne.

Cómo sobrevivir

En MGS Snake Eater, el entorno es a la vez tu peor enemigo y tu mejor aliado. Necesitarás conocer lo que te rodea al dedillo para asaltar al enemigo sin ser descubierto. Si no lo haces, podrán pillarte por la espalda o algunos bichos te picarán. Y si no eres observador, no conseguirás mejores objetos. Fíjate en estos puntos que te contamos debajo.



El mapa está en la pantalla táctil junto con el menú y tus datos de vida y energía.


Las trampas están ocultas por todas partes. Examina bien antes de avanzar.



Los árboles no son meros adornos. Súbete a ellos para ocultarte o ver mejor.

Es difícil introducir como se merece a uno de los mejores títulos de la historia de los videojuegos. Hablar de **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** es referirnos a un juego impecable, con estilo propio y fiel al género de infiltración que inventó la saga de Hideo Kojima. Y sin duda, esta es la mejor forma de jugarlo: con un buen lavado de cara, menús mejorados y aprovechando al máximo la potencia y el 3D.

El soldado legendario

Tu nombre en clave es Snake y eres un soldado estadounidense al que se le ha encargado la dificilísima 'misión virtuosa': infiltrarte en una **base de la Unión Soviética en plena selva**, y rescatar a un importante científico desertor llamado Sokolov, que guarda los secretos del nuevo arma de destrucción masiva que los rusos han preparado para romper el equilibrio de la **Guerra Fría**. No será fácil, porque irás sin apenas equipo y no puedes llamar la atención del enemigo. Entre las cinemáticas y las anécdotas típicas de la saga, descubrirás que el conflicto va mucho más allá y que el coronel Volgin, ayudado entre otros por un importante traidor de los EEUU, te lo pondrá imposible una y otra vez. Por suerte, Snake es el único agente capaz de enfrentarse a ellos, soportando las más difíciles condiciones físicas y los más duros enemigos que lo convirtieron en un héroe que cambió la historia.



Personajes con carisma

El juego presenta a personajes que marcarán para siempre la vida de Snake: The Boss, Revolver Ocelot, EVA... Explicarán el porqué de sus decisiones.

Silencioso y letal (o no)

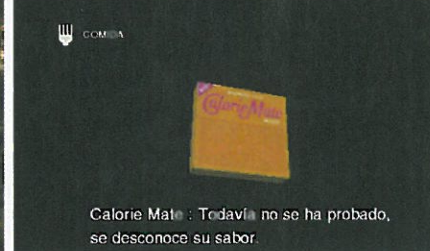
Como eres un solo soldado, la opción de atacar a lo loco no es una posiblidad para ti. Lo **mejor es la infiltración y atacar de uno en uno** a los enemigos para continuar tu misión sin ser descubierto. Para ello tendrás todo un conjunto de **camuflajes y pinturas** que permitirán que te mimetices con el entorno.



Cuidado con la fauna. Los cocodrilos muerden, sí, pero las arañas y las serpientes envenenan y pueden jugártela si no te curas.



Los camuflajes los encuentras explorando. Cada uno sirve para un terreno distinto, y debes aprender en qué situación funcionan mejor.



No pases hambre, o te quedarás sin energía. Recuperarás más según el tipo de alimento, pero cuidado que no esté podrido.

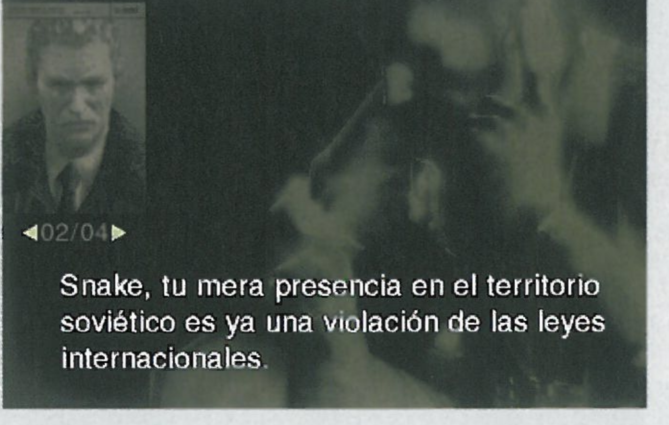


The Boss fue la mentora de Snake, pero el destino, el honor y el deber han preparado una situación tremendamente agridulce.

El códec, tu aliado en mitad de la batalla

¿Estás perdido? Llama al Major Zero para que te oriente. ¿Necesitas consejo médico? Paramedic es tu doctora. ¿Consejo militar? Sigint. ¿Echar una cabezadita? Llama al 140.96 para guardar tu partida siempre que quieras.





Si vas con prisas y corres, el enemigo te descubrirá, activará la alerta, pedirá refuerzos y no dejará de perseguirte hasta que te escondas y todo vuelva a la calma. Es mejor optar por agacharte o arrastrarte por la hierba alta, **emplear el camuflaje** más apropiado para cada entorno, mirar bien en todas las direcciones y avanzar solo cuando los enemigos no puedan localizarnos, ya sea porque se despistan o porque los distraigas. Hay mil maneras de llamar su atención sin ser descubiertos, como lanzando cargadores vacíos, dejando revistas, haciendo ruidos... Si esto no va contigo, puedes atacar: cuerpo a cuerpo para dejarles inconscientes; durmiéndolos con tu pistola de tranquilizantes; o matándolos. Elige cómo quieres abatirlos, pero hazlo en silencio.



¿Qué haces aquí, Yoshi?

¡Vaya guiño chulo que se marca Kojima! Además, si encuentras todos los dinos del juego, obtendrás una recompensa muy suculenta.

Si no sabes qué hacer en un momento dado, no desesperes: tienes todo un equipo de profesionales detrás al que puedes acceder vía **códec**. Y si te quedas sin munición, explora el escenario o registra a los enemigos.

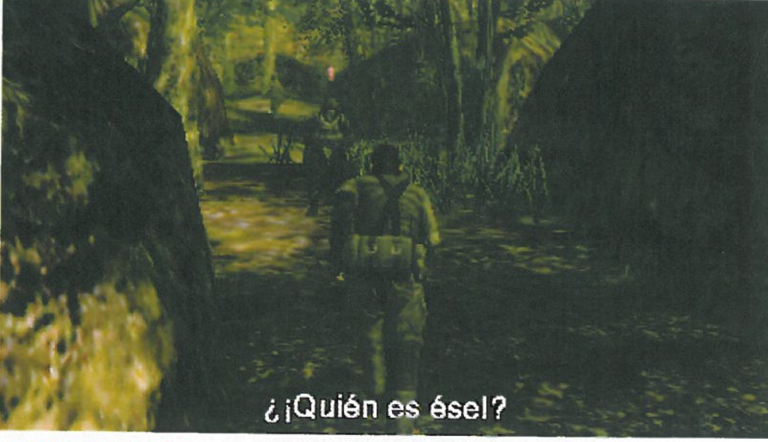
Cuida cuerpo y estómago

Es inevitable que alguna vez te descubran y te hieran. **Recuperar vida** en este juego es diferente a lo habitual, porque tendrás que **extraer las balas, desinfectar las heridas** y coser los cortes. Además, la energía se reduce poco a poco, por lo que tendrás que comer lo que vayas cazando por los escenarios para recuperarla. Puede parecer

EL EFECTO 3D ES ALUCINANTE CUANDO TE ARRASTRAS POR LA HIERBA.



Cuando apuntas, puedes hacerlo desde el hombro, en primera persona o con autoapuntado. Elige tu modo preferido, aunque el segundo es el más preciso.



Te han descubierto. Es fácil identificar cuándo te han pillado: la clásica exclamación roja sobre el enemigo, la música cambia, el contador de tiempo rojo... No te pares y ¡huye!



Los 'Cobra'

Nunca has visto jefes tan descerebrados. Cada uno tiene su truco, pregúntaselo a Sigint por códec.

Las funciones exclusivas de 3DS

Cámara
Fabrícate tus propios camuflajes haciendo fotos a cosas. Y por ejemplo, viste a Snake con un estampado de flores...

Giroscopio
Cuando te subas a las ramas de los árboles, mantén el equilibrio con la consola. Intenta que Snake no se mueva del centro.

Botón deslizante Pro
Permite una mejora inigualable en el control. Lo convierte en un 'add on' prácticamente imprescindible para sacarle todo el partido.



complicado, pero añade un **toque de realismo** (y precaución) a la hora de jugar que rara vez podemos ver.

En cuanto al **apartado gráfico**, el listón ha vuelto a subir. Los entornos son grandes, llenos de vida y con una vegetación que ni en los documentales de la 2; los personajes están detallados y los primeros planos son brutales, aunque alguna vez se note caída en su fluidez.

A esto se suma un **conseguidísimo efecto en 3D**, que se nota sobre todo cuando avanzas por la hierba o mueves la vista y se cruza una rama de árbol. El tema de la cámara es algo complicado, pues si bien con el botón deslizante gana mucho, sin él es difícil de apuntar y moverse. Por ello, junto con el modo en primera persona y la cámara sobre el hombro, se ha añadido un **autoapuntado.** Quitando esto, el control es sencillo, sobre todo gracias a la pantalla táctil, que agiliza los menús.

EN EL JUEGO SE EXPLICAN HECHOS FUNDAMENTALES EN LA HISTORIA DE ESTA SAGA.

Como colofón, es un título muy rejugable. No solo hablamos de los niveles de dificultad, que en el nivel máximo es una experiencia única, sino también de intentar conseguir todas las armas y camuflajes que no obtuviste en la primera partida, algo nada fácil.

Nadie puede negar la grandeza de Metal Gear Solid: Snake Eater 3D, y ni sus fallitos en el control pueden hacer sombra a la mejor historia de guerra jamás contada en una consola. Es una suerte poder disfrutar en 3DS la edición mejorada de un juego excepcional.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Llenos de color, con ambientes plasmados al detalle, aunque con algunas caídas de fluidez.

Diversión ★★★★
Superar las fases sin ser descubierto es un reto que conseguirá picarte durante muchas horas

Multijugador NO TIENE
Para el próximo, reclamamos misiones multijugador/online. Se acaban echando de menos.

Duración ★★★★
Si saltas las cutscenes, diez horas. Si vives el juego, hasta quince. Y es muy, muy rejugable.

Lo mejor y lo peor

Los gráficos, la interpretación de las voces, la historia, la jugabilidad, su dificultad.

Hay bajadas de fluidez que molestan. Que el control empeore sin el botón deslizante.

Nuestra opinión

El mejor juego de su género, mejor todavía

Si no conocías Metal Gear Solid, este es tu juego para iniciarte en la saga. Un historia profunda, una jugabilidad única y unos gráficos sobresalientes en detalles. Con el botón deslizante Pro se deja jugar mucho mejor...

Te gustará...

Más que... Ghost Recon: Shadow Wars



Más que... Resident Evil: The Mercenaries

Total

92

EL DATO

Los siete tableros del juego ocultan 80 minijuegos, todos nuevos y más divertidos que nunca

- Minijuegos
- Nintendo
- De 1 a 4 jugadores
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 49,95 €
- Ya disponible
- Argumento

Siete tableros que rezuman magia nintendera en una fiesta de minijuegos en la que no pararemos de encontrar sorpresas.

NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

Mario Party 9

Esta fiesta ya no es lo que era... porque ha vuelto a brillar.

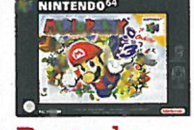


Diez entregas contando las portátiles, cerca de **setecientos minijuegos** y más de 30 millones de copias vendidas son el legado del fenómeno multijugador que Nintendo y Hudson dieron a luz hace trece años. Pero después de un lustro en la incubadora, la saga pedía a gritos oxígeno renovado, y los elegidos para revitalizarla han sido los creadores del muy exitoso **Wii Party**.

Tirando el dado (y del carro)

El estudio **Nd Cube** (formado por ex integrantes de Hudson, que ya sabían de qué iba la fiesta), ha tomado como referente **el tablero isleño de Wii Party** y lo ha multiplicado por siete tableros de magia nintendera, como el valle de Toad, la fábrica Bob-omb o el satélite Bowser. La primera novedad heredada del guateque de los Mii es la mecánica **inspirada en el juego de la oca**, o sea, que los tableros ya no son circulares, sino que acaban en una meta, donde nos espera **un jefe final** al que debemos derrotar de forma cooperativa. Otro cambio importante es la **elección de minijuegos**, que ya no depende de una ruleta aleatoria, sino que los escogemos a dedo entre tres propuestas.

Y aquí llega el cambio más radical que tantas dudas nos había suscitado hasta hoy: **el carricoche**. Por primera vez, nos desplazamos todos juntos por el tablero, y cada turno determina quién es el comandante, que puede elegir las bifurcaciones que más le beneficien... o arrastrar a sus rivales a los caminos más



Punto de partida

Desde que la saga inventó los party games de tablero en N64 (1998), cada consola ha visto al menos una entrega: tres en N64, cuatro en GC, una en GBA, otra en DS y dos en Wii.

Más opciones en compañía... y en solitario

Este es el primer Mario Party que ofrece un modo para jugar los minijuegos de forma separada a las partidas de tablero. Además, hay un modo individual para recorrer el tablero en solitario y, al llegar a la meta, se nos concede un título según nuestros logros.







Elige control. Tienes tres opciones: mando y nunchuk, mando clásico o mando de GameCube. Con la primera puedes agitar el mando para determinados movimientos.



Los minijuegos son más brillantes que nunca. Destacan por su sencillez de manejo, por lo intuitivos que resultan y por la impresionante variedad de mecánicas.

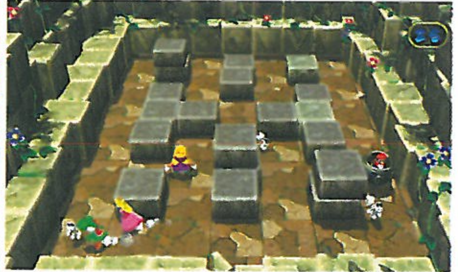


Sácalos de sus casillas

Ahora, los jugadores avanzamos juntos por el tablero. Es una manera de hacer las partidas más dinámicas y estratégicas.



Este calamar gigante salta, ¿quién es capaz de acertarle más veces con el cañón? El puntero es un recurso que se usa en varios minijuegos.



Este es sin duda el Mario Party con un mejor acabado gráfico. No es lo más importante en un juego de este tipo, pero hay escenarios chulísimos.

puñeteros. Aunque se pierde el nivel de desmadre de antaño y algunos echaréis en falta la opción de jugar a la vieja usanza, lo cierto es que **las partidas se han vuelto más vivas**, participativas y estratégicas, ya que nos incitan a planear qué tipo de dado nos conviene usar en función del tipo y número de casillas que tengamos por delante.

Atrás quedan por tanto la individualidad de los viejos Mario Party, en los que había que esperar a que cada jugador administrase su turno a su bola, y **las partidas "mariotonianas"** de varias horas, ya que al fin sentimos la necesidad (y la prisa) por avanzar en el tablero.

La estrella de los minijuegos

La última regla renovada es la desaparición de las estrellas y las monedas, que dejan paso a las miniestrellas, cuyo reparto asegura **partidas más reñidas**... hasta que Bowser arma el caos. Hay dos formas de conseguirlas: recogiéndolas por el tablero o jugando a **los 80 nuevos minijuegos**, más sencillos y equilibrados: basta con pulsar dos botones, inclinar el mando o apuntar para pintar un lienzo, esquivar tropecientas Bill Balas, escalar una montaña contrarreloj o echar carreras de plataformas.

Y reservamos la mención honorífica a **los 4 retos extra** como los bolos o el fútbol Goomba, un subjuego tan adictivo que por un rato olvidaréis quién ha renacido como el alma de la fiesta.

LA SAGA NOS SACA POR FIN DE SUS CASILLAS CON SU MEJOR EDICIÓN EN MUCHOS AÑOS.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Muy convincentes. Buen diseño de personajes y bonitos escenarios. Animaciones mejorables.

Diversión ★★★★
Los cambios en la mecánica permiten más estrategia, y los juegos son de los mejores de la saga.

Multijugador ★★★★
Como siempre, su punto fuerte... Y la nueva dinámica de las partidas las hace aún más ajustadas.

Duración ★★★☆
7 tableros llenos de sorpresas garantizan muchas horas. Es un juego al que siempre volverás.

Lo mejor y lo peor

Minijuegos variados y muy intuitivos. Los nuevos aires de estrategia. ¡El fútbol Goomba!

Jugar en solitario no es lo mismo. Sigue sin online. Habrá quien añore las reglas clásicas.

Nuestra opinión

Y a la novena fue la vencida

Los nuevos comandantes de la saga han cambiado el rumbo de Mario Party sin perder el norte. Los tableros recuperan su esencia, los minijuegos enganchan y la mezcla de azar y estrategia devuelve la vida a las partidas.

Te gustará...

Más que... Wii Party

Y más que... Mario & Sonic en los JJ.OO. 2012

Total

88



- Aventura
- Nintendo
- De 1 a 4 jugadores
- Textos en castellano
- Voces ambientales
- 39,95 €
- 23 de marzo
- Argumento

Pikachu y sus aliados tienen que salvar PokéPark de la fuerza maligna que intenta raptar a todos los Pokémon. ¿Lo conseguirán?

NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

PokéPark 2
Un mundo de ilusiones
Pokémon y minijuegos: el parque temático perfecto.



Los fans Pokémon se alegrarán de recibir un juego más de su saga favorita, aunque no sea dentro del esquema 'habitual'. En PokéPark 2 hay que resolver un misterioso enigma: ¿quién **está secuestrando a los Pokémon**? Lo descubrirás de la mano de Pikachu y sus compañeros estrella de esta entrega: Snivy, Oshawott y Tepig.

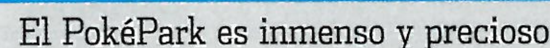
Un planteamiento diferente

La manera de jugar en PokéPark es bastante diferente de lo habitual en los juegos de la saga. Aquí no se capturan Pokémon, sino que recorremos inmensos escenarios ganándonos su amistad, ya sea haciendo una misión junto a ellos, recuperando un objeto de valor, jugando al "pilla-pilla" o ganándoles en un combate. Y estas peleas tampoco son por turnos: aunque se mantiene la relación de Tipos y habilidades de otros juegos, aquí solo manejamos a un Pokémon a través de un ring delimitado y usamos hasta tres ataques diferentes en tiempo real. Es un sistema bastante simple, pero cuando mejoras los niveles de agilidad, fuerza, vida y poder, así como cada ataque, los **combates se van haciendo más atractivos y difíciles**. Además, cada uno de los cuatro Pokémon protagonistas tiene su estilo de lucha y ataques propios que funcionarán mejor dependiendo del rival. Además, sus habilida-



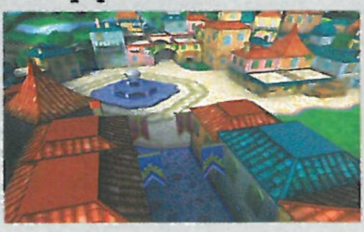
Vuelta al parque

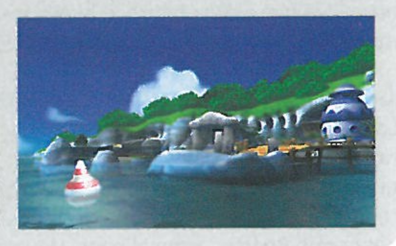
En julio de 2010 llegó a las tiendas el primer PokéPark. Tenía a Pikachu como único prota y también alternaba exploración y minijuegos.



El PokéPark es inmenso y precioso

Dividido en numerosas zonas que irás desbloqueando, el PokéPark tiene entornos muy variados y con funciones, atracciones y aliados muy diferentes. Lo mejor es que los recorras todas al dedillo y que consigas el máximo de amigos posibles. Siempre serán útiles.







Pikachu y los tres iniciales de Teselia Oshawott, Snivy y Tepig son los Pokémon que podemos manejar. Cambia entre ellos para adaptarte a cada circunstancia.

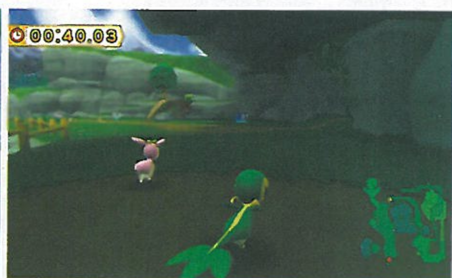


Haz algún favorcito y te recompensarán. El PokéPark está lleno de Pokémon con problemas, que necesitan ayuda y que te lo agradecerán como es debido.

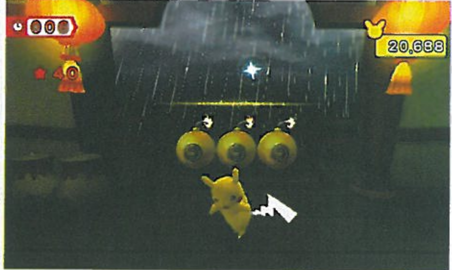


Solo te queda el jefe...

Completada la atracción, te enfrentarás al jefe en un ring delimitado. Puedes usar hasta tres ataques diferentes.



El pilla-pilla es divertido la primera vez, pero termina cansando. Por suerte, va aumentando de dificultad y tendrás que mejorar para ganar.



Los minijuegos son variados pero muy sencillos. Normalmente, tendrás que pulsar un botón muy rápido o disparar objetivos.

des para explorar también son diferentes: nadar, doble salto, romper objetos... Así que te toca elegir al Pokémon más adecuado para avanzar en los momentos de plataformas y exploración por el bello PokéPark...

Aventura para Pokéfans

Y es que el escenario mola: la aventura se desarrolla en un **mundo abierto**, en el que los Pokémon que nos encontramos nos proponen misiones de varios tipos: ir a buscar un objeto, combatir con varios rivales, obtener un número de bayas, etc. Realizándolas desbloqueamos el acceso al **Mundo Imaginario**, el reverso oscuro del PokéPark donde se encuentran los enemigos a los que tendrás que vencer no solo con combates, sino también rompiendo el récord del minijuego que cada uno te plantea: el clásico "machaca topos", un juego de equilibrio, otro de seguir el ritmo de la música con el mando, etc. Cada reto es diferente y tendrá un control propio. Pero, por desgracia, aquí está el fallo del juego: **los retos no son muy variados** y además el control no es todo lo preciso que debería. La parte buena es que los minijuegos se desbloquean para disfrutarlos en el modo multijugador, donde podrás picarte con los amigos. En definitiva, está claro que PokéPark 2 lo van a disfrutar sobre todo los fans más jóvenes de Pokémon. Otro jugones lo encontrarán un tanto simple.

LOS JÓVENES FANS DE POKéMON DISFRUTARÁN EL PRECIOSO MUNDO DE POKéPARK 2.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★

Los Pokémon se ven como nunca y da gusto cómo se mueven y pelean. Los escenarios, preciosos.

Diversión ★★

Los combates son simples aunque divierten, pero los minijuegos se repiten más de la cuenta.

Multijugador ★★

Puedes jugar con tus amigos a los minijuegos que vayas desbloqueando en la historia.

Duración ★★

Tiene la duración justa, aunque es mejor jugarlo poco a poco para que no se vuelva pesado

Lo mejor y lo peor

Pikachu y compañía se ven mejor que nunca. Si eres fan, disfrutarás de los gráficos.

Se repite más de la cuenta y su dificultad es baja: no tardarás mucho en pasártelo.

Nuestra opinión

Mucho Pokémon pero justito de contenido

Su principal valor en su extenso y precioso mundo. Pero el desarrollo es simple y el control mejorable, lo que le resta puntos. Claro que esto no impide que los Pokéfans (sobre todo los más peques) lo disfruten.

Te gustará...

Más que... PokéPark

Menos que... Pokémon Battle Revolution



Total

70

Concurso

Si no tienes Wii, tú te lo pierdes

¡Hazte ya con el pack definitivo! El de los jugones. El que solo tienen los que más saben.

¡Sorteo Exclusivo!

Consigue el nuevo bombazo de ROL para Wii Pandora's Tower solo con la Revista Oficial Nintendo



La mejor acción combinada con una dramática historia de amor

El Rol volverá a hacer historia en Wii con Pandora's Tower.

Regalamos

1 Wii + 12 juegos + Pandora's Tower



El pack que regalamos incluye: •Wii negra + Mando Wiiplus + Volante Mario Kart + Juego Mario Kart + The Last Story + The Legend of Zelda Skyward Sword + Metroid Other M + Monster Hunter 3 Tri + Metroid Prime Trilogy + Super Mario Galaxy + Super Mario Galaxy 2 + Xenoblade Chronicles + The Legend of Zelda Twilight Princess + Super Mario Galaxy + No More Heroes 2 + Pandora's Tower

Para participar...

Envía un **mensaje de texto** al **27363** desde tu móvil poniendo: **nt233packwii (espacio) una palabra que defina esta revista (espacio) tus datos personales**

Ej.: nt233packwii(espacio)genial pacoruiz c/lopez4 badajoz

Coste SMS: 1,42€ IVA incl. AXEL SPRINGER S.A. tel 902111315 www.axelspringer.es Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor. Promoción válida de 15 de marzo a 15 de abril de 2012.

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluido.
2. Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en España.
6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de abril de 2012.
8. La redacción elegirá las 10 mejores respuestas.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales • Concurso organizado por Axel Springer España. Nintendo Ibérica S.A.U. no percibe retribución alguna del coste del envío del SMS.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales • Concurso organizado por Axel Springer España. Nintendo Ibérica S.A.U. no percibe retribución alguna del coste del envío del SMS.

Nintendo eShop

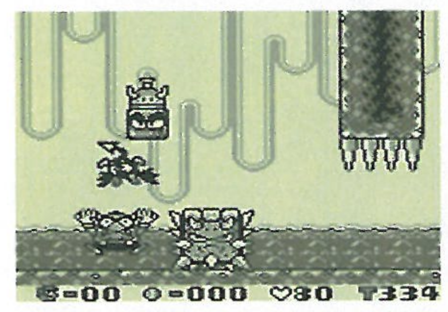


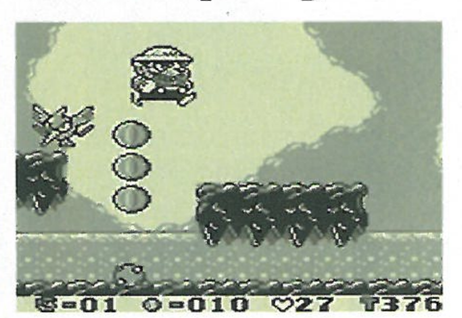
Consola Virtual

Precio 4€ Estreno 16/2/2012 Género Plataformas Edad +3 Jug. 1 Compañía Nintendo

Wario Land

Y Wario consiguió debutar como protagonista





Que no, que la tercera entrega de Mario Land no es Super Mario 3D Land. Eso habría quedado muy bien en el título, pero sería injusto no recordar que el subtítulo de Wario Land de Game Boy es Super Mario Land 3. Wario es el broche de oro para la trilogía del fontanero en portátiles, de modo que Nintendo eligió al reverso oscuro de Mario para cerrar la saga y eso nos parece absolutamente brutal.

Wario ya había aparecido antes en otros juegos, pero este es su primer papel protagonista. Wario Land bebe directamente de Super Mario Land 2, cambia la agilidad de Mario por el 'gañanismo' de Wario en los controles y adapta los escenarios y los power-ups a esto perfectamente. Este Mario Land sin Mario es un título estupendo, a la altura de la franquicia, distinto, divertido y complicado. Por si fuera poco, los gráficos son magníficos y superan a los de Super Mario Land 2, con unos fondos y unas animaciones geniales. Wario Land es una opción interesante si te apetece engancharte a un buen juego de plataformas a un precio más que razonable.

Valoración
Wario sobresale en su primer papel protagonista. Hace bien lo que mejor sabe hacer: ser bestia.

Total 90

Consola Virtual

Precio 5€ Estreno 1/3/2012 Compañía Nintendo Género Plataformas Edad +3 Jug. 1-2



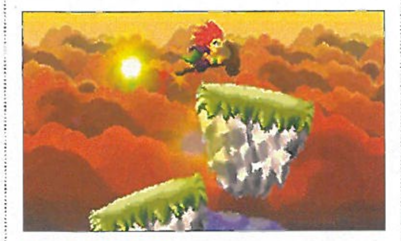
Super Mario Bros.

Ya está disponible para los que no pertenecían al Programa Embajador. Así que no esperéis un segundo para haceros con esta obra maestra firmada por Miyamoto que, mientras la lleves en el bolsillo, siempre va a tentarte para que juegues. Imprescindible. Nunca pasará de moda.

Total 95

DSi Ware

Precio 2€ / 200 puntos Estreno 9/2/2012 Compañía Enjoy Up Género Arcade Edad +7 Jug. 1-2



Gaia's Moon

Los creadores de Football Up! traen a DSi un arcade pequeño pero con encanto. En Gaia's Moon utilizamos un solo botón para manejar a una bruja en su escoba: controlar la altura a la que vuela y esquivar los obstáculos. Tiene un modo para dos jugadores a la vez en una consola.

Total 70

Consola Virtual

Precio 5€ Estreno 1/3/2012 Compañía Nintendo Género Lucha Edad +3 Jug. 1



Punch Out!!

El boxeo reducido a la mínima esencia con una cruceta y dos botones. Punch Out!! es la base de ese boxeo de Wii Sports tan genial. Incluso compitiendo con sus versiones posteriores, es irremplazable. Por muchas arrugas que le hayan podido salir en el último cuarto de siglo...

Total 85

DSi Ware

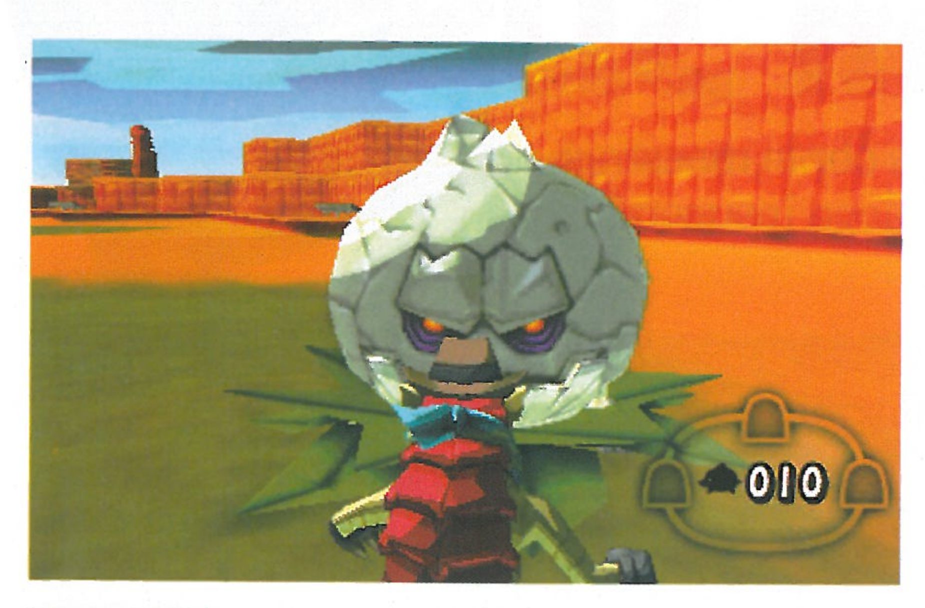
Precio 5€ / 500 puntos Estreno 23/2/2012 Compañía Game On Género Puzles Edad +3 Jug. 1-2



Box Pusher

En cada nivel tenemos que empujar unas cajas hasta un punto concreto. Sólo podemos empujar, no arrastrar. Si nos quedamos atascados, podemos rebobinar. Y así un nivel tras otro aumentando la dificultad cada vez un poco más. Ideal para partidas rápidas en el metro.

Total 65



Descarga 3DS

Precio 10€ Estreno 23/2/2012 Género Aventura/Acción Edad +3 Jug. 1 Compañía Vanpool

Dillon's Rolling Western

Qué buena idea: acción + 'tower defense'





Mezclar un juego 'tower defense' con cualquier otra cosa es buena idea. Últimamente se están viendo buenos ejemplos con resultados magníficos: Plantas contra Zombis y FFCC: My Life as a Darklord. Rolling Western se ha atrevido a unir los 'tower defense' con los juegos de acción.

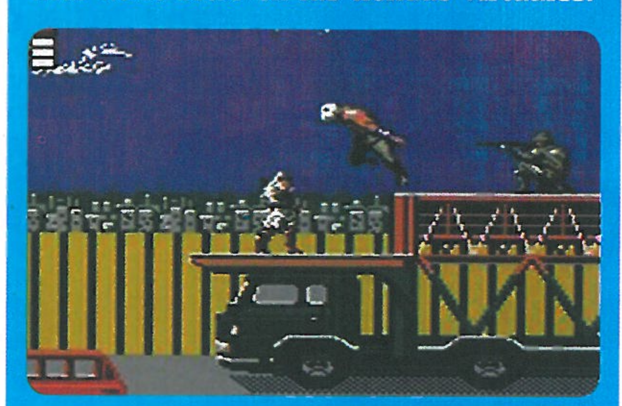
Manejamos a un armadillo que se convierte en una bola para girar y cargar contra sus enemigos. Durante el día exploramos el mapa, obtenemos recursos, armamos torres de defensa y realizamos misiones secundarias para los habitantes de la ciudad que tenemos que defender. Por la noche hay que frenar las oleadas de enemigos.

La idea es muy buena, y Rolling Western resulta entretenido y muy jugable. En el apartado positivo también destacamos sus gráficos, de lo mejor de la eShop. En la parte menos buena, el sistema de combate resulta algo repetitivo (y no ayuda el control táctil), y se ha perdido profundidad (quizá por haber querido abarcar demasiado). En todo caso, un juego muy recomendable. Da gusto contar con títulos así en la eShop.

Valoración	Total
Entretenido, bastante resultón y con buen nivel de dificultad, pero le falta profundidad.	80

Y así es marzo...

Lo vamos avisando: marzo va a ser el mes de lo retro en las tiendas virtuales.



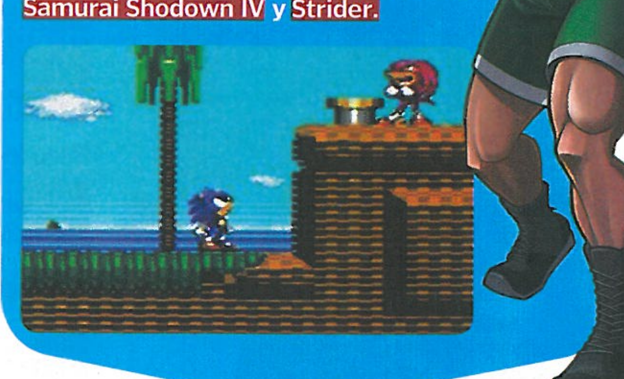
La eShop y la tienda virtual de Wii van a tener movimiento con una avalancha de títulos clásicos de NES, Game Boy y, por primera vez, Game Gear, la consola portátil de Sega.

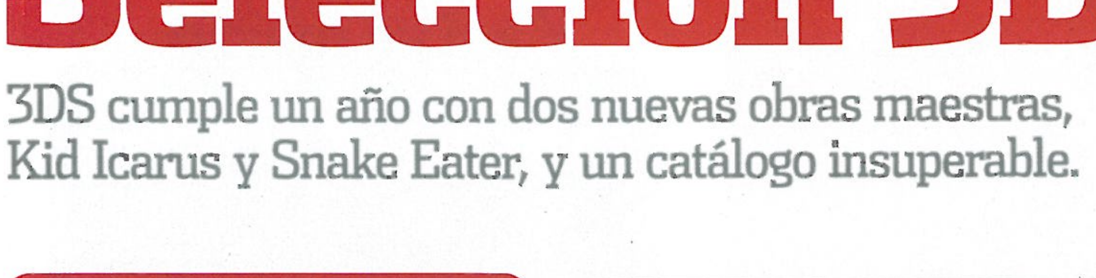
Por la parte de NES, la consola virtual de eShop acaba de recibir Super Mario Bros. y Punch Out!!. Y en breve estrenará la aventura que dio origen a la saga Metroid (y que lanzó a la fama a Samus Aran) y el mítico Kid Icarus of Myth and Monsters de Game Boy. Una de cultura: ¿sabías que este juego fue diseñado por el creador de la Game Boy: Gunpei Yokoi?

La fiesta sigue con otro clásico de Game Boy: Dr. Mario, que nos animará a repartir píldoras como locos desde la 3DS.

Game Gear, la portátil de SEGA, se va a estrenar en 3DS con tres clasicazos: Sonic the Hedgehog Triple Double, el RPG Dragon Crystal y el grandioso Shinobi.

La Consola Virtual de Wii recibirá Megaman X, el primero de la saga para SNES, y Megaman 5, la quinta entrega para NES. Super Street Fighter II se convertirá en el primer juego de la consola virtual con modo online. Y los fans de la lucha lo festejarán con Samurai Shodown IV y Strider.





Selección 3DS

3DS cumple un año con dos nuevas obras maestras, Kid Icarus y Snake Eater, y un catálogo insuperable.



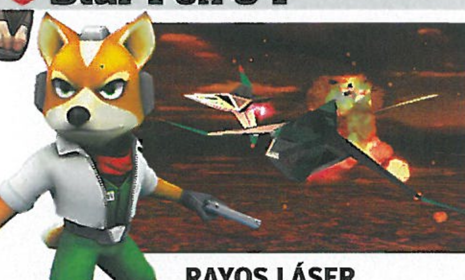
3 APUESTAS DE DISPAROS

Kid Icarus Uprising



REY DE LA ACCIÓN
El juego de acción más imaginativo de esta década irrumpe por fin en la consola de Nintendo.

Star Fox 64



RAYOS LÁSER
Un juego tan clásico como jugable, divertido y espectacular. Un ejemplo de buen shooter.

RE The Mercenaries 3D



TIRO AL ZOMBI
Llama a un amigo para acabar con los zombis a contrarreloj, y con todos los protas clásicos de la famosa saga de terror.

Plataformas

Rayman 3D



Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1 Jugador
Versión 3D del fantástico Rayman 2 de N64, un plataformas brillante que, sin embargo, resulta muy poco novedoso.
Puntuación **77**

Sonic Generations



SEGA · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sonic vuelve con la jugabilidad 2D más clásica y niveles de plataformas divertidísimos y muy, muy veloces.
Puntuación **90**

Super Mario 3D Land



Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
El mejor plataformas de 3DS por su control, lo variado de sus situaciones, y porque aprovecha el 3D como ninguno.
Puntuación **95**

Deportivos

FIFA 12



EA Sports · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Completísimo en todos los aspectos y con un fútbol indoor que traerá a muchos fans. Y no os perdáis el modo carrera.
Puntuación **88**

F1 2011



Codemasters · 45,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
El pasado mundial de F1 recreado con realismo y calidad. Es un juego difícil. pero completísimo y con online.
Puntuación **83**

Mario Kart 7



Nintendo · 45,90 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)
El mejor juego de carreras del mundo vuelve con kart configurables, ala-deltas... y el modo online más completo.
Puntuación **96**

Mario & Sonic JJOO London 2012



SEGA · 45,95 € · +3 años · 1-4Jugadores
Una colección de más de 50 minijuegos deportivos. Fácil y divertido, destaca en las partidas para cuatro en red local.
Puntuación **84**

Need for Speed The Run



EA · 45,95€ · +12 años · 1-8 Jugadores (2-4 online)
Cruza Estados Unidos en la carrera ilegal más arcade y veloz. 40 coches reales y modo historia con retos muy variados.
Puntuación **85**

PES 2012 3D



Konami · 39,95 € · +3 años · 1-2 Jug. (2 online)
La jugabilidad de siempre, con la UEFA Champions League, la liga Máster y Cristiano Ronaldo en la carátula.
Ya disponible

Ridge Racer 3D



Namco-Bandai · 45,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
El mejor juego de coches para 3DS. Es rápido, vibrante, sus gráficos impactan y luce el brillo de la saga en el morro.
Puntuación **84**

WWE All Stars



THQ · 39,95 € · +16 años · 1-4 Jugadores
40 de los más grandes wrestlers de todos los tiempos (incluyendo los actuales) en un completísimo juego de lucha.
Puntuación **86**

Acción

Ace Combat



Namco Bandai · 39,95 € · +12 años · 1 jugador
Pilota 20 cazas reales en emocionantes combates arcade, y supera retos de altos vuelos. No tiene multijugador.
Puntuación **80**

Dead or Alive Dimensions



Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 J. (2 online)
La saga debuta en Nintendo recopilando lo mejor de las anteriores entregas y un estilo de lucha 3D alucinante.
Puntuación **89**

Kid Icarus Uprising **N**



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1-6 J. (6 online)
El juego de acción más especial, fantástico y profundo de los últimos años. Y con un multijugador enorme y tarjetas R.A.
Puntuación **95**

Resident Evil The Mercenaries 3D



Capcom · 45,95 € · +18 años · 1-2 J. (2 Online)
Los principales personajes de la saga acaban con riadas de zombis en este brutal juego de acción. A dobles es la pera.
Puntuación **83**

StarFox 64 3D



Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Remake del clásico de N64 que ofrece la mejor acción galáctica, gráficos de lujo y un multijugador de aúpa.
Puntuación **91**

Super Pokémon Rumble



Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
Selecciona un muñeco Pokémon y machacha botones para derrotar a otros muñecos... y usarlos tú después.
Puntuación **77**

Super Street Fighter IV 3D Edition



Capcom · 45,95 € · +12 años · 1-2 J. (2 online)
El lanzamiento más espectacular de 3DS. Sus combates sacan verdadero partido a las 3D. Y el StreetPass convence.
Puntuación **94**

Tekken 3D Prime Edition



Namco Bandai · 45,95 € · +16 · 1-2 J. (2 online)
45 luchadores de la saga se retan en combates 1 Vs. 1 emocionantes, accesibles y profundos. Buen modo online.
Puntuación **90**

N Nueva entrada · P Precio económico

TOP 10

Este es el mes de las portátiles: Inazuma Eleven 2 para DS y Kid Icarus Uprising para 3DS nos tienen revolucionados.

OBRAS MAESTRAS

METAL GEAR llega a 3DS con un remake de uno de los mejores juegos de la saga y, para algunos, uno de los más grandes de todos los tiempos. Honor al que Ocarina of Time también aspira. Dos juegos imprescindibles, por fin frente a frente.

Metal Gear Solid 3D VS Zelda Ocarina of Time



▲ Impresionantes gráficos.
▼ Unas 15 horas de aventura.
▼ Acción e infiltración de calidad.



▼ Buen lavado de cara gráfico.
▲ Mínimo 40 horas de emoción.
▲ Gran variedad de situaciones.

Aventura

Cave Story 3D



NIS América • 40,95 € • +7 años • 1 Jugador
Recorre esta laberíntica caverna saltando, disparando y disfrutando de una aventuraza profunda y difícil.
Puntuación **89**

LEGO Harry Potter Años 5-7



Warner • 40,95€ • +7 años • 1 Jugador
El final de la saga Potter en una buena mezcla de acción, saltos, puzles y humor... aunque no tiene modo multijugador.
Puntuación **84**

Metal Gear Solid Snake Eater 3D N



Konami • 39,95€ • +18 años • 1 Jugador
El origen de la saga Metal Gear en un juego de acción e infiltración maravilloso, con la trama más adulta y emotiva.
Puntuación **92**

One Piece Unlimited Cruise SP



Namco Bandai • 45,95€ • +12 años • 1 Jugador
Vive un capítulo del anime con esta aventura de acción. Maneja a nueve héroes de la serie en alucinantes peleas.
Puntuación **79**

Resident Evil Revelations



Capcom • 45,95€ • +16 años • 1-2 Jug. (2 online)
Intenso, variado, aterrador... El último Resident Evil es una aventura imprescindible. Y con un gran extra multijugador.
Puntuación **92**

Tales of the Abyss



Namco Bandai • 45,95€ • +12 años • 1 Jugador
Juego de rol con una buena historia, preciosos gráficos y unos excelentes combates en tiempo real... pero llega en inglés.
Puntuación **82**

Zelda Ocarina of Time 3D



Nintendo • 45,95 € • +12 años • 1 Jugador
Acción, exploración, aventura y épica se conjuntan como nunca en uno de los mejores videojuegos de la historia.
Puntuación **96**

Varios

Nintendogs + Cats



Nintendo • 45,95 € • +3 años • 1 Jugador
Tres ediciones con diferentes perros y gatos, para que cuides como nunca a tu mascota virtual. Increíble efecto 3D.
Puntuación **90**

Pilotwings Resort



Nintendo • 45,95 € • +3 años • 1 Jugador
Volar deja de ser un sueño para convertirse en placer. Tres vehículos a tu disposición y muchos retos por delante.
Puntuación **85**

Tetris



Hudson • 29,95 € • +3 años • 1-8 Jug. (8 online)
El puzle de siempre vuelve con nuevos modos que aprovechan las 3D y la realidad aumentada. El multijugador, brutal.
Puntuación **81**

LOS MEJORES DE 3DS

1 RE Revelations — Sube
2 Mario Kart 7 — Baja
3 Kid Icarus Uprising — Novedad
4 Super Mario 3D Land — Baja
6 Metal Gear Solid Snake Eater 3D — Novedad
6 Tekken 3D Prime Edition — Baja
7 Zelda Ocarina of Time — Igual
8 Sonic Generations — Sube
9 Super Street Fighter IV 3D Edition — Baja
10 Dead or Alive Dimensions — Baja

LOS MEJORES DE Wii

1 Zelda Skyward Sword — Igual
2 The Last Story — Igual
3 Xenoblade — Sube
4 Kirby's Adventure — Sube
5 Super Mario Galaxy 2 — Sube
6 Donkey Kong Country Returns — Baja
7 Monster Hunter Tri — Igual
8 Mario Party 9 — Novedad
9 Skylanders — Baja
10 Call of Duty MW 3 — Baja

LOS MEJORES DE DS

1 Inazuma Eleven 2 — Novedad
2 El Profesor Layton y la Llamada del Espectro — Baja
3 Kirby Mass Attack — Baja
4 Aliens Infestation — Sube
5 Okamiden — Sube
6 Pokémon Ed. Blanca y Negra — Sube
7 Solatorobo — Baja
8 Dragon Quest VI — Sube
9 Inazuma Eleven — Baja
10 Zelda Spirit Tracks — Baja

N Novedad • Sube • Baja • Igual

Selección Wii

Una nueva edición de Mario Party anima la consola con los mejores juegos sociales de todos los tiempos.





3 APUESTAS EN COMPAÑÍA

Mario Party 9



FIESTA ESTELAR
Reúne las estrellas ganando en los mejores minijuegos de la historia de la saga.

Wii Party



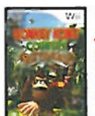
PARA TODOS
La fiesta familiar por excelencia: montones de minijuegos y modos para todo el mundo.

Boom Street



¡¡¡COMPRA!!!
Un juego de tablero estilo Monopoly pero con más profundidad estratégica. Y con héroes de primera.

Plataformas



Donkey Kong Country Returns
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.
Puntuación 94



Kirby's Adventure Wii
Nintendo · 50,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Kirby vuelve a absorber los poderes de sus enemigos en un plataformas clásico, divertido y para 4 jugadores.
Puntuación 84



New Super Mario Bros. Wii
Nintendo · 49,95€ · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



Super Mario Galaxy 2
Nintendo · 49,95€ · +3 años · 1-2 Jugadores
Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta
Puntuación 100

Deportivos

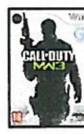


Mario Kart Wii
Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.
Puntuación 98



Mario & Sonic JJOO London 2012
SEGA · 54,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Mario, Sonic y todos sus amigos se enfrenta en 21 disciplinas olímpicas, eventos fantasía y nuevo modo party.
Puntuación 89

Acción



Call of Duty MW 3
Activision · 69,95 € · +18 años · 1 jugador (10 online)
La experiencia defintiva de guerra moderna se disfruta igualmente con mando clásico o mando de Wii. Gran online.
Puntuación 93



Conduit 2
SEGA · 49,95€ · +16 años · 1 Jugador (12 online)
Detén una invasión alien usando armas futuristas y personalizando a tu héroe. Y después... ¡lánzate con él al online!
Puntuación 88

Aventura + RPG



The Last Story
Mistwalker · 49,95 € · +16 años · 1 J. (1-6 online)
El rol da un paso adelente con un juego de historia original y adulta y geniales combates en tiempo real. Imprescindible.
Puntuación 95



Monster Hunter Tri
Capcom · 49,95 € · +16 años · 1 J. (4 online)
Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.
Puntuación 95



Skylanders Spyro's Adventure
Activision · 70,95 € (+ 3 muñecos) · +7 años · 1-2 j.
Coloca un muñeco Skylander sobre el Portal (periférico incluido) y jugarás con él en esta aventura de acción y rol.
Puntuación 84



Xenoblade Chronicles
Nintendo · 64,95 € + Wii Plus · +12 años · 1 J.
El rol del siglo XXI: combates en tiempo real para un juego con una gran historia y de enorme calidad gráfica.
Puntuación 90



Zelda Skyward Sword
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más largo, difíci y bonito. Y cuenta el origen de la saga. Una de las mejores aventuras de todos los tiempos.
Puntuación 99



Zelda Twilight Princess
P
Nintendo · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más alucinante, con los mejores gráficos, la mejor historia iy funciones únicas para el mando! Y nuevo precio.
Puntuación 97

Varios



Boom Street
Square Enix · 39,95 € · +3 años · 1-4 jug. (4 online)
Juego de tablero tipo Monopoly con héroes de Dragon Quest y el Universo Mario, con toque de estrategia financiera.
Puntuación 81



Just Dance 3
Ubisoft · 44,95 € · +3 años · 1-4 jugadores
Vuelve el rompepistas y rompelistas con 40 nuevas canciones y un multijugador más desafiante que nunca.
Ya disponible



Mario Party 9
N
Nintendo · 50,95 € · +3 años · 1-4 jugadores
La mejor fiesta que Mario ha protagonizado jamás: 80 minijuegos muy divertidos y siete variados tableros.
Puntuación 88



Selección DS

El juego más esperado para DS ha llegado: Inazuma Eleven 2 llega para hacerte un poco más feliz.

3 APUESTAS ROLERAS

Inazuma Eleven 2





FÚTBOL Y ANIME
Ya está aquí, con 1.500 jugadores y dos versiones a elegir. Un cartucho enorme.

Pokémon Blanco y Negro



POKÉ FIEBRE
La mayor aventura Pokémon de todos los tiempos. Es decir, el juego de DS más grande y largo.

Dragon Quest IX



LA HORA DEL ROL
La aventura de rol fantástico más larga de DS. Puede durarte 100 horas y tiene modo multijugador.

Plataformas

Kirby Mass Attack



Nintendo / Hal · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
El plataformas más original de DS: maneja a la vez a 10 pequeños Kirby con un control táctil espectacular.
Puntuación **90**

New Super Mario Bros.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación **97**

Deportivos

Mario Kart DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación **98**

Sonic & Sega All Stars Racing (P)



SEGA · 25,95 € · +7 años · 1-4 J. (4 online)
Veloz, divertido y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Y encima tiene un modo de retos y carreras online.
Puntuación **84**

Acción

Aliens Infestation



SEGA · 30,95 € · +16 años · 1 Jugador
La ambientación de Alien se mezcla con un desarrollo tipo Metroid que mezcla accion, exploración... y calidad.
Puntuación **81**

Batman el Intrépido Batman (P)



Warner · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
Conviértete en Batman, y deja que Robin y los colegas te echen una mano. Si tienes la de Wii, ¡nuevo personaje!
Puntuación **82**

Call of Duty MW3 Defiance



Activision · 40,95 € · +16 años · 1-6 Jug. (6 online)
La IIIª Guerra Mundial ha comenzado, y tú juegas 14 niveles en el bando americano y británico. Online para 6 jugadores.
Ya disponible

Capitán América



SEGA · 39,95 € · +12 años · 1 jugadores
El Centinela de la Libertad usa su escudo en una apañada mezcla de acción y saltos. Lástima que sea cortito.
Puntuación **75**

Aventura + RPG

Dragon Quest Monsters Joker 2



Square Enix · 49,95 € · +7 años · 1-8 J. (2 online)
Recorre un mundo de fantasía reclutando monstruos y librando con ellos combates por turnos.
Puntuación **85**

Inazuma Eleven



Level 5 · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que inspiró la serie mezcla rol con partidos de fútbol estratégicos. ¡Lleva al instituto Raimon a lo más alto!
Puntuación **90**

Inazuma Eleven 2 Ventisca Eterna/Tormenta de Fuego (N)



Level 5 · 39,95 € · +12 años · 1-4 Jugadores
Dos nuevas ediciones para elegir, 1.500 jugadores y la combinación fútbol RPG que tantos éxitos cosechó.
Puntuación **91**

Okamiden



Capcom · 40,99 € · +12 años · 2 Jugadores
Ambientada en un bello Japón medieval y con el original uso del pincel mágico, esta aventura es de lo mejor de DS.
Puntuación **90**

Pokémon Ediciones Blanca y Negra



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
Un mundo en 3D, 150 nuevos Pokémon, combates triples y alucinantes opciones online. El Pokémon perfecto.
Puntuación **94**

Solatorobo



Namco Bandai · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
Un juego de rol de preciosa estética manga, originales combates en tiempo real y minijuegos multijugador.
Puntuación **90**

Zelda Spirit Tracks



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor.
Puntuación **99**

Varios

El Profesor Layton y la Llamada del Espectro



Level 5 · 40,95 € · +7 años · 1 Jugador
Layton se enfrenta a su caso más misterioso, con puzles tan entretenidos como siempre, pero sin novedades reseñables.
Puntuación **90**

Tetris Party Deluxe



Nintendo · 30,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (2 online)
Es el Tetris de siempre multiplicado por mil, con multitud de imaginativos modos y un multijugador brutal. Pura diversión.
Puntuación 86

N Nueva entrada · P Precio económico

10 TIPOS DUROS

La historia de Nintendo está plagada de personajes amables, entrañables, que nos llegan al corazón pero... también hemos disfrutado de personajes más chulitos, tipos duros, de los que dan miedo... ¿Te animas a ver el Top 10 de los más macarras?

Travis Touchdown

De No More Heroes (2008, Wii)

La creación más popular del genial Goichi Suda es un desvergonzado huérfano, que recarga su sable láser con movimientos... poco apropiados... y que además salva las partidas en el cuarto de baño. Es un auténtico 'friki' de la lucha libre y el anime, pasión que le llevó a la ruina económica, así que, ni corto ni perezoso, se metió a asesino. Aunque es brutal contra sus compañeros de profesión chicos... tiene su corazoncito contra las chicas asesinas.

Duke Nukem

De Duke Nukem 64 (1996, N64)

Este fumador de puros hipermusculado lleva siglos pegando tiros a los aliens. El señor cuenta ya 5 protas en las consolas de Nintendo, pero sin duda fue en aquel salto a las 3D donde lo dio todo. Acostumbra a estar rodeado de señoritas de buen ver, decir tacos, chulear... y su golpe principal es una patada en la cara. Eso sí, su mini 'jet-pack' es un pelín ridículo... ¡sólo da para volar unos metros!

El Agente 'G' y el Detective Isaac Washington

De The House of the Dead Overkill (2009, Wii)

Y el premio al tipo más duro es compartido para... los personajes que tienen el récord Guinness oficial por decir 189 veces la palabra 'fuck' en un videojuego. ¡Una vez por minuto! Para el Agente 'G', esta genial gamberrada de aventura es su primera misión; Isaac Washington es, sin embargo, todo un mata zombis, mezcla de todos los estereotipos de negros y polis de las pelis americanas. Juntos, se mueven entre monstruos, strippers, científicos locos, motos y, claro, zombis, disparando e insultando a todo lo que se mueva (literalmente) en pantalla.

Jack Cayman

De Mad World (2009, Wii)

Llegan los fueras de serie. Este brutal antiterrorista tiene que ganar el extraño juego en el que se ha convertido "Varrigan City". Para ello, ¿qué mejor que tener una sierra mecánica por brazo y descuartizar a todos sus contendientes? El tipo es nada menos que ex marine, ex policía, y agente libre... que ahora busca rescatar a la hija del alcalde. Viste cuero, fuma, pilota una moto con cuernos... y llena su monocromo mundo cómic de la roja sangre de sus rivales. Casi nada.











72 **10 juegos de espías**
No nos ha dado por revivir los tiempos del Telón de Acero, es que los espías molan!



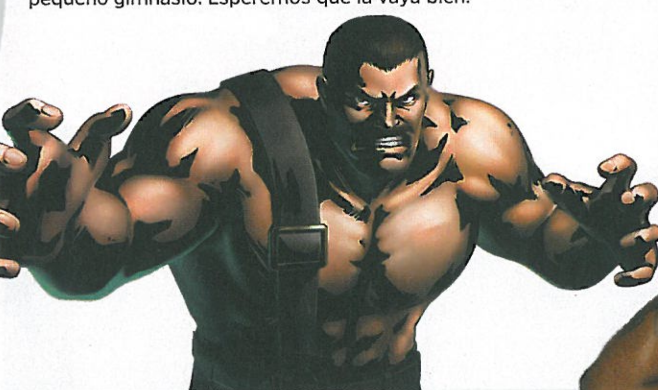
74 **Xenoblade Chronicles**
Nace una nueva sección en este espacio, con juegos que todavía estamos disfrutando...



Mike Haggar

De Final Fight (1992, SNES)

Este ex alcalde a lo Schwarzenegger se ventiló a cientos de rivales para rescatar a su hija Jessica, limpiando Metro City de matones junto a Cody y Guy. Desde su primera aventura se ha convertido ya en una superestrella, y le hemos visto en varias sagas distintas de Capcom. Eso sí, siempre repartiendo mamporros estilo wrestling, y luciendo su bigote a lo Freddy Mercury. Ahora es dueño de un pequeño gimnasio. Esperemos que la vaya bien.



Ken Masters

De Street Fighter II (1992, SNES)

Aunque sus movimientos y fuerza siempre han sido similares a los de Ryu, Ken no se toma la lucha tan en serio como su amigo... y festeja más las victorias. Le hemos visto conducir un cochazo y lucir gafas de sol made in USA. Además, le gusta provocar a los rivales, así como emplear golpes más espectaculares que eficaces. Eso sí, en el fondo, es de los poquitos personajes de videojuego felizmente casados. Ohhhhhhh.



Shaquille O'Neal

De Shaq Fu (1994, SNES)

Por si no era bastante chulo como jugador de basket... ¡Shaquille O'Neal protagonizó un juego de lucha! Los cartuchos de SNES y de Game Boy eran para guardarlos en el cajón más remoto de la casa, casi tan escondidos como sus películas como actor, sus discos como rapero o sus pinitos en la WWE. El "Shaq" real es conocido por sus éxitos en la NBA y por sus excentricidades; el pixelado, por luchar contra... una momia.



Leon S. Kennedy

De Resident Evil 4 (2005, NGC)

Leon empieza a acabar con zombis nada más comenzar como poli en el genial RE2, pero es su aventura española la que lo convierte en protagonista de uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos. Lejos ya de aquel joven idealista, Leon se ha convertido en un auténtico vacilón, que tiene enamoradita a la joven hija del presidente de los EEUU, flirtea con la espectacular Ada Wong y con su contacto americana, y suelta cada frasecita que quién diría que se tira media aventura infectado.

Solid Snake

De Metal Gear (1989, NES)

Sabe empuñar un arma, está claro, pero por lo que destaca este soldado es por su habilidad en el sigilo. El tipo es capaz de entrar en una fortaleza inexpugnable, dejar a todos KO, y cumplir su misión sin que nadie se entere. Aunque su primera aparición en NES es el mítico inicio de la saga, el Twin Snakes de Gamecube es la obra maestra... ¡y ha luchado junto a Mario y compañía en Super Smash Bros. de Wii!



Ryu Hayabusa

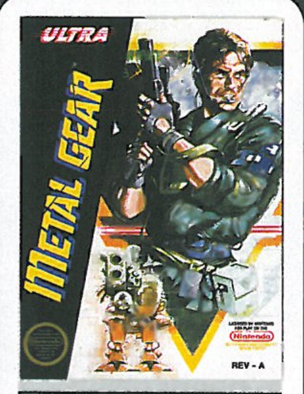
De Ninja Gaiden (1989, NES)

Seguro que Ryu también podría entrar con sigilo a una habitación y dejar inconsciente a los rivales... pero prefiere rebanarles los cuellos a espadazos, y clavarles shurikens en el pecho. Además, ¡pronto los podremos lanzar desde el mando de Wii U! Como miembro destacado del clan ninja Hayabusa, su responsabilidad principal es la de proteger la Espada del Dragón. Además de en su propia saga, reparte golpes en los Dead or Alive.



RETRO REVIEW

Así fue la primera aventura de Solid Snake y Hideo Kojima: un juego pionero que mezcló la acción con la infiltración.



- Acción
- Konami
- NES
- 1987
- 6.500 Pta (40 €)
- 1 Jugador
- No disponible en CV

EN SU DÍA DIJERON...
Mobygames: "Un juego que engancha de verdad cuando empiezas a hacer progresos".

NOTA: 3,5/5

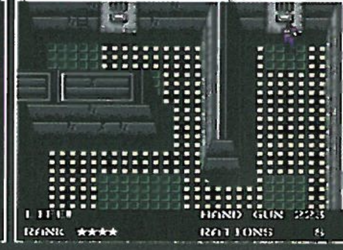


Los escenarios principales de la aventura son la frondosa selva y el complejo militar Outer Heaven.

A pesar de su sencillez, el apartado gráfico cuida los pequeños detalles y transmite una buena ambientación militar.







Metal Gear

La obsesión nuclear presente en los 80 inspiró un juego mítico.

En 1987, **Hideo Kojima** creó **Metal Gear** para el sistema MSX2. Un año después, y sin la intervención del genio nipón, Konami lanzó esta versión de NES. Un juego que, frente a la acción y los disparos que dominaban el mercado, proponía un avance basado en la cautela, el racionamiento de balas y la evasión del conflicto.

Mira por donde caminas

El jugador, en la piel del soldado Solid Snake, se introduce en la fortaleza Outer Heaven, un complejo militar situado en África, con el objetivo de evitar una confrontación nuclear. Por el camino va rescatando rehenes, conociendo a personajes como Grey Fox y recibiendo las órdenes de Big Boss, pieza clave en el desenlace de la trama, a través de un transmisor de radio, mientras que recoge armamento y objetos para finalizar la misión con éxito. Y esta es la teoría, porque la práctica era mucho más difícil.

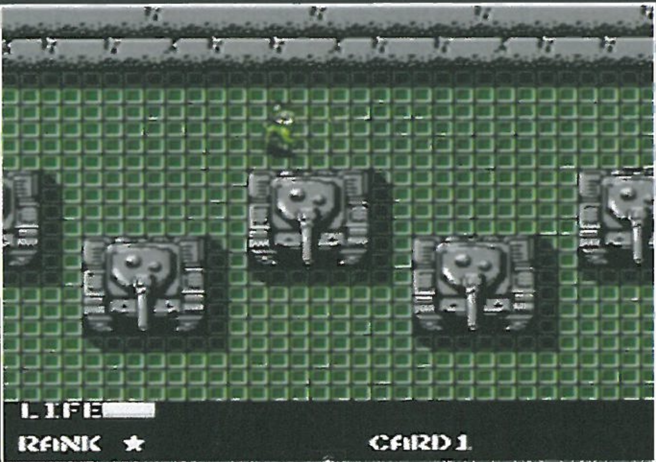
A día de hoy existen pocas producciones que exijan tanta paciencia y control para superar cada pantalla como pide este cartucho, muestra de que los juegos de antaño eran creados pensando en que fueran difíciles a conciencia. Evitar los combates es uno de los primeros puntos que aprendes en las partidas iniciales: es mucho mejor esquivar a los soldados y perros (o esperar a que se duerman) que enfrentarte a ellos. Otro elemento estratégico que enriquece el avance es la posibilidad de mejorar el rango de Solid Snake (ganando así más vida y resistencia) si se salvaba a todos los rehenes de cada zona, ya que si no llegabas a tiempo, perdías esta bonificación y se hacía más difícil el avance. Este desafío constante al jugador para que superare a la perfección cada nivel y el desarrollo basado en el sigilo y el







El sigilo es la clave para avanzar. Puedes liarte a tiros con los enemigos, pero sobrevivirás más tiempo si evitas el combate directo.



Snake no se cansa de recorrer complejos subterráneos, tundras, ni tampoco de introducirse en celdas y camiones, recolectar objetos...

En NES es diferente

La versión NES tiene bastantes diferencias con el juego original, de MSX2. Por ejemplo, el principio es distinto: en NES hay momentos de infiltración selvática; en MSX 2, Snake comenzaba ya en la base Outer Heaven.



SU DESARROLLO ERA MUY DIFÍCIL, Y SU TRAMA MÁS ADULTA DE LO HABITUAL.

avance pausado, supusieron toda una novedad en ese momento, y aire fresco para los juegos de acción.

¿Y mi Metal Gear?

Aunque el juego de NES es un título bien digno, perdió elementos del original de MSX2: tiene menos definición y detalles en los sprites y menos colores, y la batalla final con un Metal Gear es sustituida por un menos espectacular enfrentamiento contra el ordenador central. Hoy en día es un juego de culto por iniciar la saga y un subgénero, pero su gran dificultad le resta atractivo jugable.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Una leyenda de los juegos de acción, donde prima más el sigilo que el gatillo fácil.

Su desarrollo es un desafío tan, tan duro que desalentará a la mayoría de los jugadores.

Nuestra opinión

Solo apto para fans

Si lo eres, este juego no debe faltar en tu colección. El resto de jugones no lo encontrarán tan apetecible como lo fue en su momento, debido a su dificultad.

Nota 79

5 Datos



Hideo Kojima es la mente maestra de esta saga. Creó el primer juego de MSX, pero su nombre no aparece en los créditos de la versión NES porque no estuvo directamente implicado.



Kojima no quiso hacer una secuela para NES, así que Konami preparó por su cuenta Snake's Revenge. Por su parte, Hideo sí realizó una segunda parte para MSX, Metal Gear 2: Solid Snake.



Metal Gear Solid (1998, PlayStation) relanzó la serie con colosal éxito. En GameCube disfrutamos del remake, **MGS Twin Snakes**, programado por Silicon Knights y publicado en 2004.



En 2000 se editó para GB Color Metal Gear: Ghost Babel. Difícil de encajar en la continuidad de la saga, el final del juego insinúa que la misión ha sido un entrenamiento virtual realizado por Raiden.



Snake Plissken, interpretado por Kurt Russell en la película "1997: Rescate en Nueva York" (1981, John Capenter), fue una inspiración directa para Kojima a la hora de crear a Snake.

10 juegos de espías

Son agentes secretos... pero les hemos rastreado en las consolas Nintendo.

¿Pierce o Daniel?

En noviembre de 2010, Activision lanzó un remake para Wii del mítico Goldeneye de N64... sustituyendo a Brosnan por el actual Bond, Daniel Craig.

1



Spy Hunter

(NES, Sunsoft, 1987) Poco sigiloso era el prota de este juego, que quemaba kilómetros en su coche disparando a vehículos de los malos.

2



Spy Vs. Spy

(NES, First Star, 1988) Un espía blanco y otro negro, nacidos en el cómic, se cazaban mutuamente en este clásico para 2 jugadores.

3



Goldeneye 007

(N64, Rare, 1997) El juego de espías por excelencia para una consola de NIntendo. Pierce Brosnan es Bond en un shooter legendario.

4



Mission: Impossible

(N64, Ubisoft, 1998) La versión de las aventuras de Ethan Hunt era un título variado, con la mítica escena de "infiltración colgante" incluida.

5

Perfect Dark

(N64, Rare, 2000) De los creadores de Goldeneye llegó el cartucho más avanzado de N64. Joanna Dark contra los aliens.

6

Splinter Cell

(GameCube, Ubisoft, 2003) En los tiempos de GC, Sam Fisher se ganó a pulso el título de experto en la infiltración más realista.

7

Twin Snakes

(GameCube, Konami, 2004) Pero, como no, llegó Solid Snake en el increíble remake de Metal Gear Solid, y le ganó por glamour.

8

Resident Evil 4

(Wii, Capcom, 2007) La versión Wii del mejor Resident de la historia incluía capítulos protagonizados por la enigmática Ada Wong.

9

MySims Agents

(Wii, EA Games, 2009) Esta parodia de las pelis de espías incluía gadgets, vehículos y un desarrollo facilito para chavales y chavalas.

10



Call of Duty: Black Ops

(Wii, Activision, 2010) El espía menos sigiloso de la historia es Alex Manson, prota de estas misiones encubiertas... que acababan a tiros.



10 curiosidades de Mario Party

1 La compañía Hudson desarrolló todas las entregas de la saga, hasta que fue absorbida por Konami. Varios de sus trabajadores se pasaron a Nd Cube, creadores de F-Zero Maximum Velocity.

2 El título de la saga estuvo a punto de ser Mario Board, por su mecánica de tablero, pero sus creadores se decantaron por un concepto más genérico y atractivo.

3 La primera entrega fue la tercera más exitosa de la serie, con 2,7 millones de copias vendidas. El mayor superventas fue Mario Party DS, con 8,4 millones. El menos vendido fue MP Advance.

4 Ciertos minijuegos consistían en rotar el stick a toda mecha, lo que levantó ampollas en manos y pulgares de muchos jugadores. Nintendo llegó a regalar guantes a los usuarios, y no se volvieron a incluir retos de este tipo.

5 Mario Party 3 fue el último juego de N64 que salió en Europa, y el primero con Daisy y Waluigi, que ya había debutado en Mario Tennis un año antes.

6 Mario Party 4 supuso el gran salto gráfico de la saga gracias a GameCube. También fue el último en el que aparecía Donkey como personaje jugable, y el único donde pudimos controlar a Bowser.

7 Mario Party 6 fue el primero que incluyó un micrófono para jugar, y transiciones entre el día y la noche, como ya ocurría en un tablero de Mario Party 2.

8 Wii Party podría haberse titulado Mii Party si Nintendo no hubiese quedado satisfecha con el trabajo de Nd Cube. Por eso tardó mucho más tiempo en lanzarse.

9 Los únicos personajes que han asistido puntualmente a todas las fiestas de la saga son Mario, Luigi, Peach y Bowser.

10 Mario Party 9 es el más innovador en cuanto a reglas de juego. Contando con él, la saga suma casi 800 minijuegos, más de 70 tableros, unos 32 millones de juegos vendidos y 13 años de risas.

Todavía jugamos a...

Xenoblade Chronicles. Es el juego elegido para estrenar esta sección. Celebramos que salió casi un año antes que en EE.UU.

Xenoblade Chronicles

Después de muchos meses, su inmensidad nos sigue reservando sorpresas.



Seguro que andáis degustando el reciente **The Last Story**, pero apostamos a que muchos aun seguís entusiasmados y vibrando con **Xenoblade Chronicles**. Llegó a las tiendas el pasado agosto, y destacó por la asombrosa proporción de su mundo, su largo y fascinante argumento, sus numerosísimas misiones secundarias y secretos y, en definitiva, por tratarse de un título que ofrecía un sinfín de horas inolvidables y de indiscutible calidad.

Renovando el rol japonés

Tetsuya Takahashi, autor y director del título, supo crear una experiencia que aportaba ideas tan geniales como las visiones de Monado y la magnífica mezcla entre acción y comandos para formar un sistema que supuso un punto de inflexión en el género. No es el primer atisbo de su brillantez, para nada: tras trabajar en Square en juegos tan importantes como **Chrono Trigger, Secret of Mana y los Final Fantasy -del IV al VII-** su debut en la dirección fue el mítico **Xenogears** (PS, 1998) que tocaba temas religiosos, filosóficos y psicológicos. Su siguiente y ambicioso proyecto, ya en Monolith, fue la trilogía **Xenosaga**, cuyos frutos tampoco defraudaron.

Un juego con personalidad

En Xenoblade también se nota la mano de Takahashi, con una trama que reflexiona sobre el libre albedrío del ser humano, y montones de retos por superar. Reconstruir por completo Colonia 6 y obtener todas las ramas extra de habilidades para los personajes, por poner un par de ejemplos, no son tareas sencillas precisamente. Y por supuesto, hay cientos de misiones que podemos superar para recibir grandes recompensas, aunque si queréis cumplir el mayor número posible de ellas tendréis que hacerlo paso por paso, ya que muchas se vuelven inaccesibles al avanzar en la trama principal. Pero tranquilos, que si os dejáis algunas luego podéis volver a



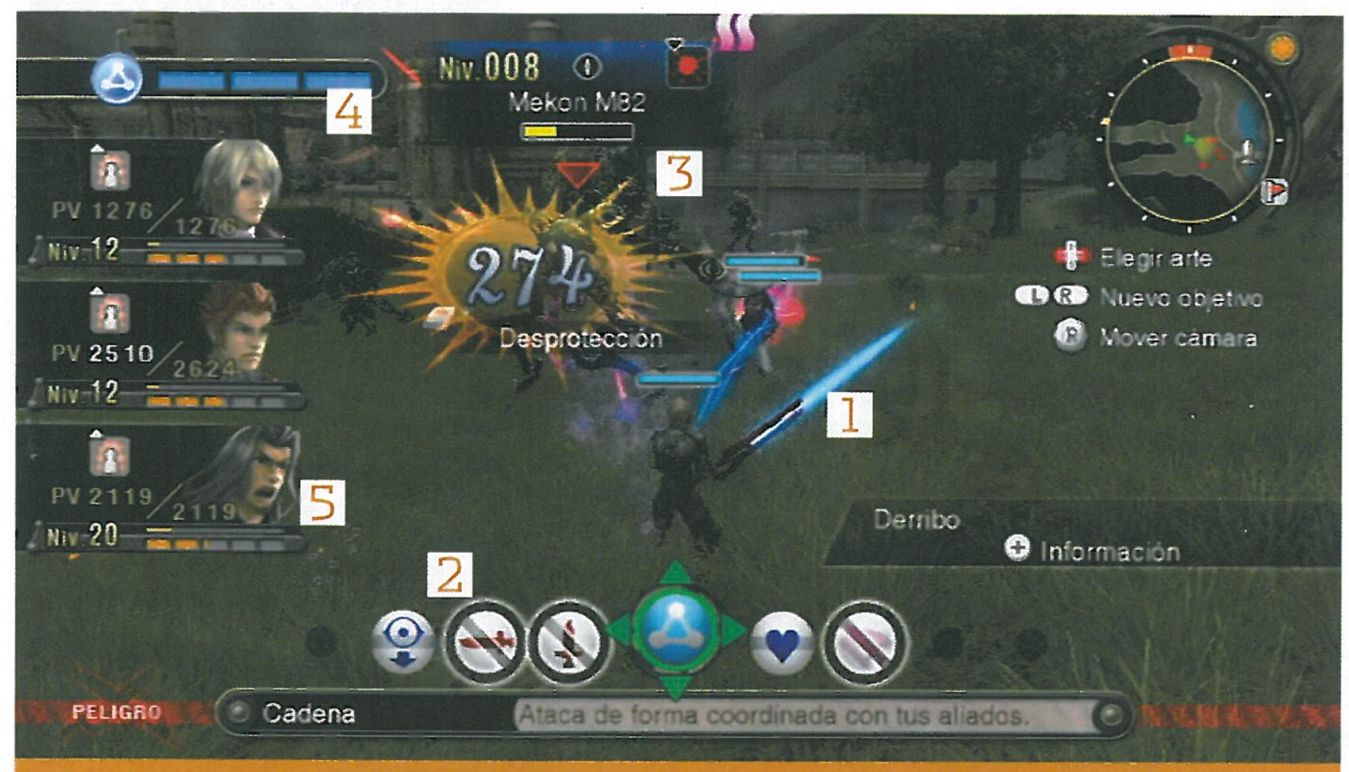
El detalle...

GENERACIÓN RPG

Xenoblade fue el principio, The Last Story la confirmación y muy pronto Pandora's Tower será el remate a la mejor generación RPG de la historia.







1 Espada Monado
El argumento gira en torno a esta **legendaria espada**, gracias a la cual Shulk aprende increíbles poderes como la habilidad de ver el futuro.

2 Artes del personaje
Cada personaje tiene **sus propias artes**, movimientos únicos con los que conseguirás diferentes efectos como desproteger al enemigo.

3 Nuestros enemigos
Entre la gran variedad de enemigos, **los mekon** son los que más a menudo intentarán descuartizarte. Conviértelos en chatarra con Monado.

4 Ataque en cadena
Ahora que tienes los tres bloques de la barra completos, puedes realizar **un temible ataque** en cadena junto a tus compañeros.

5 Estados anímicos
El transcurso del combate afecta a la moral de tus personajes. **Si se motivan serán más efectivos**, pero si se deprimen no serán tan certeros.



EL JUEGO TIENE DETALLES MUY VALIOSOS, COMO PODER ELEGIR LAS VOCES ORIGINALES JAPONESAS.

intentarlo, ya que tras los créditos finales tenéis la opción de empezar una nueva partida manteniendo niveles, artes, habilidades y mucho más.

Horas y horas de diversión

Y es que se trata de un juego que podéis disfrutar durante meses e incluso años. Las diferencias entre sus 8 personajes también invitan a rejugarlo y a probar combinaciones distintas, ya que cada uno es único, con sus movimientos, habilidades y puntos fuertes propios. Y por si fuera poco, el juego tiene detalles muy valiosos como la opción de elegir las voces en su versión original japonesa, lo cual fue muy bien recibido por los seguidores más acérrimos del género.

Si tuviéramos que ponerle alguna pega a su experiencia más global y profunda, nos vendría a la cabeza la limitación del inventario, que llega a ser frustrante cuando tienes que deshacerte de objetos y no sabes si son morralla o cosas útiles para misiones futuras. Por otra parte, las visiones de Monado son un añadido excelente a los combates pero hay veces en las que aparecen de manera innecesaria. Sin embargo, si tuviéramos que narrar todas sus virtudes no tendríamos espacio suficiente. ¡Si no lo has jugado, ya tardas!

Cómo se puntuó

EDGE
Excelentemente ejecutado, el juego atrapa tu atención y te motiva de manera inmediata. **9/10**

REVISTA OFICIAL UK
Este es el mejor juego de rol desarrollado en Japón en la última década. **92**

FAMITSU
Combates excelentes, un mundo gigantesco por explorar y muchas misiones. **36/40**

HOBBY CONSOLAS
Su tamaño supera a casi todo lo visto en Wii. Genial dirección artística. **90**

Segunda opinión



GUSTAVO ACERO
Un mundo casi inabarcable que derrocha belleza en cada hectárea. Si The Last Story te atrapa en su isla, Xenoblade te da la libertad.



ROBERTO J. R. ANDERSON
Combates inteligentes, zonas bellas y enormes, trama apasionante... El mejor juego RPG de Wii junto a The Last Story.

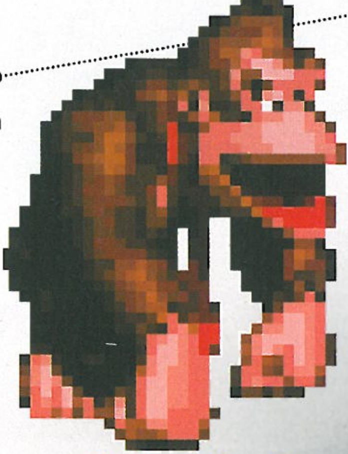
El túnel del tiempo

Seguimos rescatando los mejores números de nuestra historia. Uno con la portada del genial Donkey Kong no podía faltar. Era 1995...

Julio 1995 Nº 32

La portada

Donkey Kong y su familia tan mona estaban de regreso. Celebrábamos la nueva entrega para Super Nintendo y el estreno de la serie en Game Boy. Ni lo preguntéis, lucía tan bien (y tan increíble) como en las otras. Era una portada muy 'tecnológica', con Unirally, Killer Instinct...



La página de publicidad

La elegida del mes: Game Boy Color Special Edition. Los nuevos modelos de la portátil nos animaban a "pillar" color. De momento, eso sí, era solo por fuera...





Alineación. Lo que más nos gustaba en 1995.

1



Virtual Boy. Firmada por Gunpei Yokoi, contaba con 32 bits y dos proyectores, uno para cada ojo, para ver 3D.

2



RARE. Nintendo compraba en 1995 el 25% de uno de los estudios que más gloria y éxito ha dado a Nintendo.

3



Donkey Kong. Criatura de Rare. Revolucionario modelado de la imágenes con jugabilidad en su máxima expresión.

4



Illusion of Time. Rol en perfecto castellano. De Enix. A los tres días de lanzamiento había vendido 6.500 unidades.

5



El E3. En 1995 se celebra la primera edición en Los Angeles. Y ya empezaba a ser lo que significa hoy.

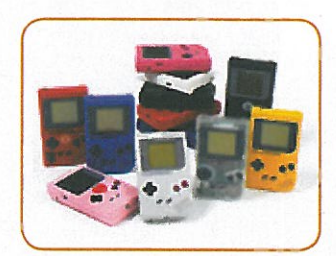
6



Los juegos de fútbol. FIFA, Manchester United Soccer, Soccer ShootOut, Fever Pitch... arrasaba el fútbol.

El precio de la vida

En 1995, en las tiendas Centro Mail -ahora GAME- podías encontrar Super Nintendo con Super Mario All Stars por 14.990 ptas (unos 100 Euros). La Game Boy clásica, con su pantallica verde, salía por 6.500 (al cambio, pues 40 euritos), si le añadías Zelda, subía a 10.000 (60 Euros), justo lo que costaba la nueva GB Special Edition de colores.





Los protagonistas del mes



Donkey Kong Land
La tecnología Silicon aterrizaba en la portátil de Nintendo. La review se saldaba con un merecido 92. Otra obra maestra de Rare.



Juez Dredd
Stallone se acostumbró a papeles estelares en videojuegos. El juez Dredd se llevó un 90. Su siguiente paso fue... Demolition Man.



ULTRA 64
No es un error: era el nombre en clave de la consola. Nosotros lo utilizamos para nuestra sección Generación Ultra 64.



Killer Instinct
Nintendo y Rare más juntos y entendiéndose como nunca. Lo último en lucha, lo más salvaje, se acercaba a Super Nintendo.



Fever Pitch
El fútbol de U.S. GOLD era uno de los protagonistas de este número gracias a su creativa propuesta con jugadores de otra galaxia.



I. S. S.
El germen del prestigioso PRO, o PES, el fútbol de Konami, pasaba por Super Nintendo y nosotros le dábamos una ración de trucos.


Generación ULTRA 64

La imagen de la vanguardia

La consola de Nintendo ya tiene forma y... fecha

La sección

¡Cómo para no acordarse de Generación Ultra 64! En ese número empezábamos a hablar de la nueva consola de Nintendo, y como veis tanto la primera imagen como el nombre en clave eran ULTRA. La forma sí era la definitiva, y esa foto, la más buscada por aquel entonces, inició una sección en la que contábamos detalles, secretos y pistas reveladoras sobre la máquina.



20 años. Es increíble como pasa el tiempo...

Nicolás Wegnez Director de Márketing de Nintendo Ibérica

Parece que fue ayer cuando vine a estudiar a Madrid en 1994. Al cuarto día de dejar Bélgica y aterrizar en la capital, tuve la suerte de conocer a los amigos que casi 20 años después siguen siendo mi segunda familia (Nintendo es mi tercera).

También parece que fue ayer cuando empecé en Nintendo en mayo de 1995. Llegué a Nintendo siendo lo que yo llamo un "hardcore-lector". Devoraba toda la prensa de videojuegos que me podía encontrar. Tuve la suerte de estudiar en varios países, y de conocer las revistas inglesas, francesas e incluso italianas de videojuegos. Claro está que cuando llegué a España, me hice rápidamente un gran fan de Nintendo Acción.... Y aunque ya era empleado de Nintendo, conocer a los responsables de la revista oficial era motivo más que suficiente para ponerme nervioso...

De forma parecida a lo que pasó en mi vida personal, tuve la suerte de cruzarme en mi carrera profesional con alguien que 20 años después seguiría siendo mi amigo, Juan Carlos García, vuestro querido director.

En estos 20 años hemos vivido momentos de todo tipo, pero sin duda el balance es muy positivo. Cuando entré en Nintendo recuerdo que se trabajaba en la traducción de Ilusion of Time... que casualmente ha recuperado la revista en su sección retro. Ahora en el departamento estamos ilusionados con las posibilidades de 3DS y jugueteando con los códigos QR y el navegador de la consola... vais a ver que la revista se hará eco mejor que nadie de lo que hace 3DS tan interesante. Porque la revista oficial es mucho más que una simple revista, es el vínculo más directo después de los productos entre Nintendo y sus fans.

7

Los tipos duros. Arnold Schwarzenegger, con True Lies; Van Damme, con Time Cop; Stallone, con Juez Dredd.

8



Primal Rage. ¿Recordáis sus bestiajos protagonistas?: Se lo debemos a Atari Games y Time Warner.

9



Jungle Strike. A los mandos de un helicóptero Apache, EA nos daba un subidón de acción y estrategia en 16 bits.

10



DIRT RACER. Nacía como rival de Stunt Race FX, carreras de 4X4 con el chip poligonal y mucho barro por el camino.

11




Tetris & Dr. Mario. La pareja más divertida de la historia de los videojuegos. Soñábamos con encajar las pastillitas.


Los combates son ágiles y con la combinación espada + cadena se puede atacar a corta y media distancia.



Wii ROL / ACCIÓN GANBARION 13 ABRIL

Pandora's Tower

Una dieta rica en proteínas... y en erradicación de maldiciones diabólicas.



Primer Contacto

Tiene un aura especial que le distingue y nos atrae. La relación entre Aeron y Helena es muy interesante, el diseño de las torres está bastante logrado y los combates contra amos son entretenidos y desafiantes.

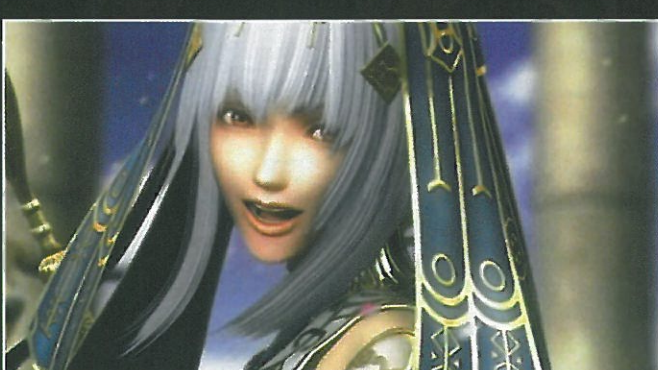
Ya hemos podido **recorrer 4 de las 13 torres** de Pandora's Tower, y el juego nos está gustando mucho, en especial por el **originalísimo planteamiento** de su trama. Aeron quiere romper la maldición que ha caído sobre su amada Helena, y para ello debe conseguir carne de bestias y dársela a ella para que se la zampe.

Algo que llevarse a la boca

Para más inri, Helena es una devota de los Principios de Aios, que prohíben comer carne, pero no le quedará más remedio que desobedecer las pautas de su fe si no quiere acabar muy mal. Y es que la maldición que padece tiene unos efectos un tanto desagradables: la **transformación en una bestia monstruosa**. La carne de bestias comunes detiene temporalmente el proceso, pero la única manera de acabar para siempre con la maldición es darle los trozos de carne de todos los amos de las torres. ¡Menudo "banquete"! Estas torres están suspendidas sobre una profunda sima conocida como la Cicatriz, y en ellas deberéis destruir las grandes cadenas que obstruyen la puerta del amo. Para ello es necesario encontrar el punto vulnerable de cada una: su origen. Os tocará abriros paso a través de enemigos y puzles en **torres de diversas temáticas y ambientaciones**, pero cuidado: si tardáis mucho, la maldición de Helena avanzará. Podéis revisar cuánto tiempo le queda hasta su demoníaca conversión, y así llevarle algo de carne común cuando el tiempo apremie y ya volver luego a la torre de turno con más tranquilidad. Además, el juego tiene varios finales que dependen de lo bien que trates a Helena.

Primera impresión

- Su original argumento e ideas.
- Puede hacerse un poco repetitivo


¿Os parece guapa? Alimentadla bien si queréis mantener sus encantos.


Las torres son un desafío cuya dificultad va creciendo más y más.

La Cadena de Oraclos es útil tanto para los combates como para resolver puzles, ¡y para atrapar carne de bestia!

Un ejemplo del uso de la cadena. Tendrás que apuntar con el wiimote y agitarlo para usarla.

3DS ➲ DEPORTIVO ➲ NINTENDO ➲ 25 DE MAYO

Mario Tennis Open

¿Eres el mejor en Mario Tennis? Demuéstralo jugando online.

El torneo de Tenis más famosos del mundo no se juega en hierba ni en tierra batida, sino en las fantásticas pistas del Reino Champiñón. Y encima esta vez será en 3D, porque Mario Tennis debutará en mayo en 3DS.

A la red... y en la red

Mario, Peach, Yoshi o Bowser volverán a disputar partidos individuales o de dobles, con el estilo arcade de siempre y un sencillo pero supercompleto control: con los botones o la pantalla táctil, realizaremos cinco tipos básicos de golpes (voleas, golpes liftados, globos...), y por supuesto supergolpes especiales como tiros con efectos imposibles y un supersmash cuando estemos cerca de la red. Por supuesto, esperamos también la aparición de items y de pistas fantasía que aumenten la locura de los partidos. El apartado gráfico será de aúpa, y una nueva cámara cercana nos permitirá disfrutar de una maravillosa sensación de profundidad 3D. Y atención: será el primer Mario Tennis con modo online, además de un ránking mundial que registrará nuestros resultados. ¿Listo para el desafío deportivo de la temporada?

Primera impresión

- **Más espectacular que nunca.**
- **¿Tendrá bastantes novedades?**





PRIMER TORNEO

El Mario Tennis original salió para N64 en 2000, y ahora está disponible en la Consola Virtual de Wii.



➲**Mario se dispone a realizar un supertiro** con efecto imposible. Será sólo uno de los muchos elementos de este tenis, tan fantástico y arcade como siempre, pero en 3D.



➲**Las pistas estarán ambientadas** en las diversas zonas del Reino Champiñón. Aquí está Bowser en su castillo. ¡Cuidado con la lava del pozo, que puede salpicar!



La exploración de escenarios y las escenas de anime, se alternan con divertidos minijuegos musicales.

3DS ➲ MUSICAL ➲ SEGA ➲ 4 DE ABRIL

Rhythm Thief y el Misterio del Emperador

Para ser el mejor ladrón, lo que hace falta es... ritmo.

Este juego se está acercando a 3DS al suave ritmo de la música de sus minijuegos, y atención porque puede dar la campanada. SEGA tiene casi lista una aventura que mezcla minijuegos musicales con... ¿un desarrollo tipo Layton? Pues sí, tal maravilla es posible.

El fantasma de París

Tú eres el ladrón Phantom R, pero tus intenciones son buenas: robas obras de arte en busca de pistas del paradero de tu padre, y para impedir de paso que un villano conquiste el mundo. Y ese malo es... ¿Napoleón?

El juego se desarrolla en el París actual, la trama nos la cuentan escenas de anime chulísimas (como en Layton) y exploramos los escenarios en la pantalla táctil (como en Layton también). Pero en lugar de puzles, superamos minijuegos musicales, y son... alucinantes. Cada uno es distinto: la clave está en seguir el ritmo, pero algunos se controlan con los botones, otros con el stylus e incluso alguno moviendo la consola. También hay pruebas estilo Simon, en las que repetimos secuencias de sonido, y otras aún más originales, como asociar sonidos por parejas. Nuestras primeras horas con el juego han estado llenas de sorpresas. ¿Mantendrá este nivel toda la aventura?

Los minijuegos retan nuestro sentido del ritmo y son muy variados, cada uno con su propio estilo de control.

Primera impresión

- Es un juego fresco, diferente.
- De primeras, parece fácil.

LADRÓN ESTILOSO

Rafael es un chaval con doble personalidad: por la noche se convierte en Phantom R, el ladrón más buscado de todo París.

Próximo número

¡OTRO PELOTAZO PARA Wii!

Pandora's Tower

Descubre lo que harías por amor

¿Comer carne? ¿despedazar criaturas? ¿algo aun más "visceral"? Tras Xenoblade y The Last Story, llega el juego de ROL que completa la mejor generación RPG jamás vista en una consola. Te lo enseñaremos todo, hasta lo más profundo, el mes que viene.

ESPECIAL

Mario Tennis Open



El nuevo Mario Tennis para 3DS tiene fecha, pantallas, magia y mucha historia. ¿Te apetece que te lo contemos todo?

SUPLEMENTO ESPECIAL

KID ICARUS

Desvelaremos aun más claves de este juegazo de 3DS en un especial que no te puedes perder.

Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Subdirector de Arte
Augusto Varela
Redactor Jefe
Rubén Guzmán
Secretarias de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Gustavo Acero, Samuel González, Daniel Atienza, Víctor Navarro, Bruno Louviers, Roberto J.R. Anderson, Raúl García, Luis Galán, Patricia Gamo

axel springer 

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Noemí Rodríguez
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.





RHYTHM THIEF™

y el Misterio del Emperador

SI TE GUSTA
TE GUSTARÁN





Para resolver este misterio necesitas inteligencia y sentir la música







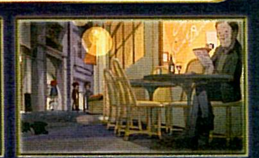




Docenas de desafíos y puzzles basados en el ritmo

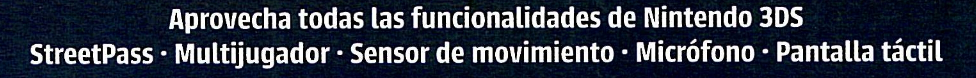
Cuélate en los monumentos de una recreación anime de París







Imágenes 2D de un juego con opción 3D



Aprovecha todas las funcionalidades de Nintendo 3DS
StreetPass · Multijugador · Sensor de movimiento · Micrófono · Pantalla táctil

REGULA LA INTENSIDAD DEL 3D

3D
OFF



Lee el código QR con tu 3DS y baja la demo GRATIS

1. Conecta tu consola a Internet y actualízala.
2. Pulsa L o R desde el menú home de la 3DS.
3. Pulsa el botón QR code en la pantalla táctil.
4. Enfoca el QR code y descarga la demo.

Más información en: **qr.nintendo.es**





Y ADEMÁS:
PROFESOR LAYTON 5, PAPER MARIO, MARIO KART 7, LUIGI'S MANSION 2
Y MUCHOS MÁS...

